

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



Revista Oficial Xbox. Edición Española



AVANCE

JADE EMPIRE

Te contamos todo sobre el
nuevo RPG de BioWare



HASTA 8 JUGADORES ON LINE

PROJECT GOTHAM RACING 2

Compite a todo gas en Xbox Live

ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES



PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES:
JADE EMPIRE, COUNTER-STRIKE,
UNREAL II, BROKEN SWORD Y
GOBLIN COMMANDER

NÚM. 21 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €

MC
MAGAZINE



00021

8 414090 226943

OleMóvil



NO HAY MÁS PARA
TU MÓVIL!!!

JUEGOS JAVA



ENVIA WIN AL 5646
Ej: Envía WIN 1215 Al 5646 para jugar a toda pantalla a X Men



También al: 806 52 62 11



JUEGOS
Prince of Persia 1005
Splinter cell 1084
Rayman 3 1018
Dessally Pro Soccer 1020
Rainman bowling 1009
Honey Box 1045
Solitario 1013
Rainman Golf 1010

TOP 20

- | | | |
|-------|-------------------|----------------------|
| 54391 | Andy y Lucas | Son de amores |
| 54353 | El chombo | Papi Chulo |
| 54210 | Mago de oz | Fiesta pagana |
| 54388 | El canto del loco | La madre de Jose |
| 54368 | David Civera | Bye bye |
| 60570 | Evanescence | Bring to life |
| 54394 | Alejandro Sanz | No es lo mismo |
| 54276 | Los Chichos | Ni mas ni menos |
| 59608 | Eminem | 8 mile |
| 54387 | Malena Gracia | Loca |
| 59709 | Bayonce | Crazy in love |
| 59168 | Bob marley | No woman no cry |
| 59743 | Black Eyed Peas | Where is the love |
| 60238 | Metallica | Nothing Else Matters |
| 57005 | Gito | Tarzan |
| 53237 | Chasis | Universe |
| 60021 | yeye | Paquito chocolatero |
| 59045 | Mike oldfield | Tubular bells |
| 59626 | 50 Cent | In Da Club |
| 72107 | DJ Sakin | Braveheart |

TOP 10

- | | |
|-------|--|
| 09012 | |
| 30023 | |
| 29087 | |
| 27026 | |
| 30002 | |
| 01246 | |
| 18259 | |
| 21012 | |
| 21019 | |
| 18026 | |

DISCO

- | | | |
|-------|-------------------|--------------------|
| 53205 | Safri duo | Samba adagio |
| 53240 | DJ Tiesto | Lehal industry |
| 72191 | Techno syndrome | Mortal combat |
| 53221 | Barthez | Infected |
| 53346 | Panjabl mc | Mundian to bach ke |
| 53199 | Barthez | On the move |
| 53009 | Boombunk Mc | Freestyler |
| 53362 | DJ Lasha | Giulia |
| 53014 | Sash | Ecuador |
| 53252 | Faithless | Insomnia |
| 53282 | DJ Tiesto | Suburban train |
| 61012 | Prodigy | Breathe |
| 53060 | Energy 52 | Cafe del mar |
| 61048 | Chemical Brothers | Hey boy hey girl |
| 53341 | Ingrid | Tu es foutu |
| 61018 | Depeche Mode | Enjoy The Silence |
| 53257 | Milk Inc | Never Again |
| 53238 | Luna park | Space melodie |
| 53037 | Gloria Gaynor | I will survive |
| 61005 | Jean michel Jarre | Oxygen |

Envia KO AL 5646
Ej: envía KO 62098 al 5646 para que suene "LA CREMITA" en tu móvil



CINE Y TV

- | | |
|-------|--------------------|
| 62096 | Las tapitas |
| 62073 | Shin Chan |
| 62023 | Simpsons |
| 62027 | Fraggle rock |
| 51027 | Mission Impossible |
| 62050 | Los Munsters |
| 62039 | Rasca y pica |
| 51005 | El Exorcista |
| 62098 | La cremita |
| 51021 | La Pantera rosa |
| 51000 | Star wars |
| 51003 | El bueno el feo... |
| 62094 | Mas que nada |
| 51075 | Gladiator |
| 51113 | May It Be |
| 62007 | El equipo A |
| 62029 | Verano azul |

ANIMALES

- | | |
|-------|--|
| 03091 | |
| 03040 | |
| 03112 | |
| 03021 | |
| 03002 | |
| 03422 | |
| 03629 | |
| 03393 | |

- | | | |
|-------|-------------|---------------|
| 53375 | Traffic | DJ Tiesto |
| 54397 | Hoy | Gloria Stefan |
| 60626 | Did my time | Kom |

NUEVO
806 52 62 99

HIMNOS

- | | | | |
|-------|---------------------|-------|--------------------|
| 55058 | Cara al sol | 68004 | Athletic de Bilbao |
| 55011 | H. de España | 68015 | Real Sociedad |
| 55024 | H. de la Legion | 55022 | Els segadors |
| 68014 | Hala Madrid | 68001 | Athletic de Madrid |
| 68002 | Cant del Barca | 55060 | Guardia Civil |
| 68030 | 100 Real Madrid | 55025 | Partido Popular |
| 55059 | Ast. Patria querida | 68026 | We are the cham... |

NACIONAL

- | | | |
|-------|------------------|-----------------------------|
| 54323 | Beth | Dime |
| 54275 | Alex Ubago | Me muero por conocerte |
| 54274 | Mago de Oz | Hasta que el cuerpo aguante |
| 54180 | Seguridad social | Chiquilla |
| 54289 | David Bisbal | Mienteme |
| 54354 | Dinlo | Haciendo el amor |
| 54326 | Upa Dance | Sambame |
| 54371 | Camela | Nunca debí enamorarme |
| 54231 | Juanes | A dios le pido |
| 54272 | Mago de Oz | Danza del fuego |
| 54398 | Oreja de V. Gogh | 20 de Enero |
| 54133 | Hombres G | Sufre mamon |
| 54308 | Diego Torres | Color Esperanza |
| 54355 | Ricky Martin | Jaleo |
| 54291 | David Bisbal | Digale |
| 54389 | Oreja de V. Gogh | Puedes contar conmigo |
| 54361 | Hotel Glam | Es una lata el trabajar |
| 54257 | Chanoa | Cuando tu vas |
| 54259 | David Bisbal | Llorare las penas |
| 54395 | Fran Perea | Los Serrano |

BONUS

- | | |
|-------|--|
| 03110 | |
| 29087 | |
| 09012 | |
| 03520 | |
| 30023 | |
| 03383 | |
| 27026 | |
| 02279 | |
| 03084 | |
| 03004 | |
| 27000 | |
| 30002 | |
| 30111 | |

POP-ROCK

- | | | |
|-------|------------------------|-------------------------|
| 60024 | Europe | The final countdown |
| 60278 | Kate Ryan | Desenchante |
| 60012 | Guns n roses | Sweet child of mine |
| 60611 | Evanescence | Going under |
| 60213 | Iron Maiden | The Trooper |
| 60118 | Linking park | In the end |
| 60013 | Iron maiden | Number of the beast |
| 59804 | Eminem | Lose Yourself |
| 60045 | Rolling Stones | Satisfaction |
| 60015 | Metallica | Enter sandman |
| 59706 | Sean Paul | Get busy |
| 60078 | Mike Oldfield | Moonlight Shadow |
| 59741 | Dido | White flag |
| 59468 | Eminem | Without Me |
| 60004 | Acdc | Highway to hell |
| 59727 | 50 Cent | Dont push me |
| 60073 | Bon Jovi | Livin On A Prayer |
| 60269 | Tatu | All the things she said |
| 60614 | Linking park | Numb |
| 59580 | Neily FT Kelly Rowland | Dilema |

MELODÍAS POLIFÓNICAS

- | | | | |
|-------|--------------------|-------|----------------------|
| 83599 | Papi chulo | 80277 | Nothing else matters |
| 82652 | Fiesta Pagana | 82172 | Barcelona |
| 83604 | Loca | 80001 | In Da Club |
| 83584 | Bring me to life | 83228 | Samba Adagio |
| 83188 | Real Madrid | 80043 | The Terminator |
| 80017 | Mission Impossible | 81689 | Rosas y espinas |
| 83796 | La madre de Jose | 83662 | Crazy in love |
| 80025 | The Simpsons | 80096 | Pulp Fiction |
| 80726 | No woman no cry | 80002 | Lose Yourself |
| 81690 | Bye Bye | 80269 | Freestyler |

ENVIA OYE AL 5646
Ej: envía OYE 81684 Al 5646 para escuchar "MUNDIAN TO BACH KE" en tu móvil.

- | | | |
|-------|-----------------|----------------------|
| 82004 | Juanes | A Dios le pido |
| 82935 | Navajita Platea | Noches de bohemia |
| 82835 | D. Bisbal | Míenteme |
| 83609 | Sex bomb | Ven ven ven |
| 82284 | Diego Torres | Color Esperanza |
| 83290 | Alex Ubago & Ar | Sin Miedo a Nada |
| 83598 | Mana | Mariposa traicionera |
| 83578 | Dinio | Hasiendo el amor |
| 82430 | Antonio Orozco | Devuélveme la Vida |
| 83642 | Hombres G | No te escaparás |

CINE Y TV

- | | | | | |
|-------|---------------|-------|-----------------------|------------------------|
| 80143 | La pant. rosa | 83890 | La oreja de V.G. | El libro |
| 83658 | Star Wars | 83889 | Robert Miles | Fable |
| 80065 | Friends | 83888 | Gary Moore | Walking by myself |
| 83850 | Las Tapitas | 83887 | Jewel | Intuition |
| 80014 | James Bond | 83886 | Chayanne | Caprichosa |
| 80174 | Expediente X | 83885 | Linkin Park | Numb |
| 80024 | The Matrix | 83884 | Television | El principe de Bel air |
| 80108 | Benny Hill | 83883 | Television | Fraggle Rock |
| 80336 | MacGyver | 83882 | Pesadilla antes de... | Whats this? |
| 80044 | Rocky | 83881 | Dido | White flag |

También al: 806 52 62 44

FOTOS A COLOR...



Envia VER AL 5646
Ej: envía VER 36525 al 5646 y tendrás LA CALAVERA en tu móvil



También al: 806 52 62 33

...Y FOTOS ANIMADAS

- | | | |
|-------|-------------|-----------------------|
| 80293 | Bon Jovi | Its my life |
| 83655 | ACDC | Thunders truck |
| 80298 | Metallica | Master of Puppets |
| 80472 | The Police | Every breath you take |
| 83797 | Tanga girls | Mas que nada |
| 83585 | Kate Ryan | Libertine |
| 80405 | Eminem | Without Me |
| 80406 | A-ha | Take on me |
| 83650 | Metallica | Saint Anger |
| 80062 | Linkin Park | In The End |

ENVIA VER AL 5646
Ej: Envía VER DUMBO al 5646 y verás ¡QUE bien se mueve DUMBO!



Logos y Tonos compatibles con modelos adaptados. Salvapantallas compatibles con modelos. Kokia adaptados. Polifónicas compatibles con Motorola C350, T720, V600, Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7230, 7250, 7650, 8910, N-Gage, Panasonic G087, Samsung SCH-N520, SCH-T100, Sharp GX10, Siemens C55, M55, S55, U10, Sonyericsson P900, T300, T302, T310, T610, T618, T628, T629. Fotos y Animaciones compatibles con Motorola C350, Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7230, 7250, 7650, 8910, N-Gage, Panasonic G087, Sharp GX10, Siemens C55, M55, S55, U10, Sonyericsson P900, T300, T302, T310, T610, T618, T628, T629. Las fotos son compatibles también con: Motorola A830, E380, E390, T720, V300 y V600. Todos los juegos son compatibles con Nokia 3410 (salvo 1018 y 1084), 3510 (salvo 1013, 1045, 1084, 1213 y 1216), 3650 (salvo 1009, 1012, 1013, 1084), 5100 (salvo 1013, 1018, 1020, 1045, 1213 y 1216), 6100 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 6610 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7210 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7230 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7250 (salvo 1013, 1018, 1020, 1213 y 1216), 7650 (salvo 1009, 1012, 1013, 1084), Sharp GX10 (salvo 1009, 1010, 1013, 1014, 1020, 1045 y 1084), Siemens M50 (salvo 1009, 1018, 1020 y 1084), Motorola T720 (salvo 1009, 1010, 1014, 1018, 1020, 1045, 1084 y 1213). Juegos 1013 y 1045 tambien compatibles con Nokia 3100, 3300, 6220, 6310, 6650, 6800, 7250, 7650. Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos, y podrá ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de: olemovil.com. Conformentando a la ley vigente, puedes darte de baja enviando un correo indícame tu teléfono a info@olemovil.com. Costo del SMS 0,90€ sin IVA (nº de sms necesario para completar la descarga del contenido: logos, tonos y salvapantallas: 2; Fotos color y polifónicas: 3; juegos: 5). Costo máximo de la llamada a los 806: 1,05€, móvil 1,36€. IVA incluido. -Andro: correo 24005 - Madrid (28080).



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 • 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Álex Ventosa, Ana
Fernández, Carles Sierra, José Luis Coto, José
Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez,
Sabas Delamo, Óscar Broc y J. L. Logan.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y
Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Mollins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
11/03

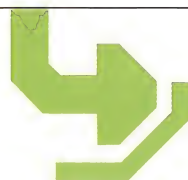
Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom.beaven@futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemediamedia.com) Global Brand Manager.



Editorial



La unión hace la fuerza



DENTRO de los muchos aspectos que se presentaron en el pasado X03 (del que os damos cuenta en este mismo número), uno de los más importantes fue la nueva estrategia que servirá para reforzar la imagen de Xbox, y que tiene como emblema una nueva frase: *It's good to play together*.

Más allá de aquel bien conocido lema «Play more», Microsoft quiere que la experiencia compartida de jugar sea el elemento clave que se asocie a partir de ahora con Xbox, ya sea por la posibilidad de que varias personas jueguen en una misma consola, o bien sobre todo, por el hecho de que muchas personas de diversos puntos del planeta jueguen a la vez gracias al servicio *Xbox Live*. Tal y como Peter Moore -vicepresidente corporativo de ventas mundiales de retail y marketing de Xbox- apuntó: «Cualquiera que haya luchado contra un compañero en *Dead or Alive 3* o haya salvado al mundo de forma cooperativa en *Halo* o haya recorrido París en *Midtown Madness 3* con jugadores de otros países, sabe que Xbox reúne a la gente. Los juegos de Xbox siempre han tenido la capacidad de sacar de los jugadores lo mejor de sí mismos, pero es el entretenimiento social lo que nuestros jugadores más desean y es eso lo que les estamos ofreciendo. *Xbox Live* cuenta con una comunidad de más de 50.000 jugadores europeos que han entablado amistad y una constructiva rivalidad con jugadores de todo el mundo.»

Esta idea será el eje central de una campaña publicitaria que ha sido desarrollada por una importante agencia internacional de publicidad y que pronto podremos ver en los puntos de venta, en la caja de los nuevos juegos, en promociones, eventos, etc...

Ya sabemos que muchas veces el marketing y la publicidad parecen estar destinados a conseguir crearnos necesidades que no tenemos y vendernos cosas que no necesitamos, pero sin embargo en esta ocasión Microsoft ha centrado su campaña en un aspecto que innegablemente atañe a todos los jugadores y que, con toda seguridad, aborda el elemento clave de los juegos del presente y del futuro: la experiencia multijugador.

Xbox ha sido pionera en este sentido al contar con el primer servicio de juego *on line* a través de banda ancha para consola y sigue marcando la pauta en este terreno con una enorme diversidad de títulos que permiten jugar haciendo uso de *Xbox Live*.

Con todo, sólo estamos empezando a atisbar la punta de un iceberg que en los próximos años nos mostrará su verdadera extensión.

José Emilio Barbero
Director



NBA LIVE 2004

El mejor simulador de baloncesto llega a Xbox con todas las estrellas de la mejor liga de baloncesto del mundo.

042



↑ CLUB FOOTBALL // 052



↑ JUDGE DREDD // 056

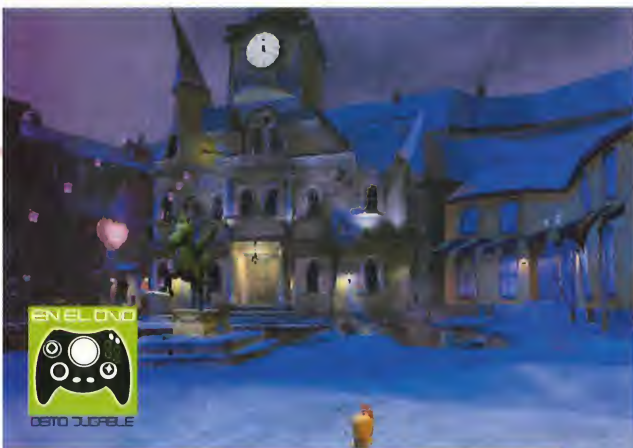


↑ ITALIAN JOB // 068



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario > 21



VOODO VINCE

Una extravagante aventura que transcurre entre las calles de Nueva Orleans y las aguas de un pantano de Louisiana.

044



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

La secuela de este magnífico arcade de acción en tercera persona, con toques de *survival horror*, entretiene muchas horas.

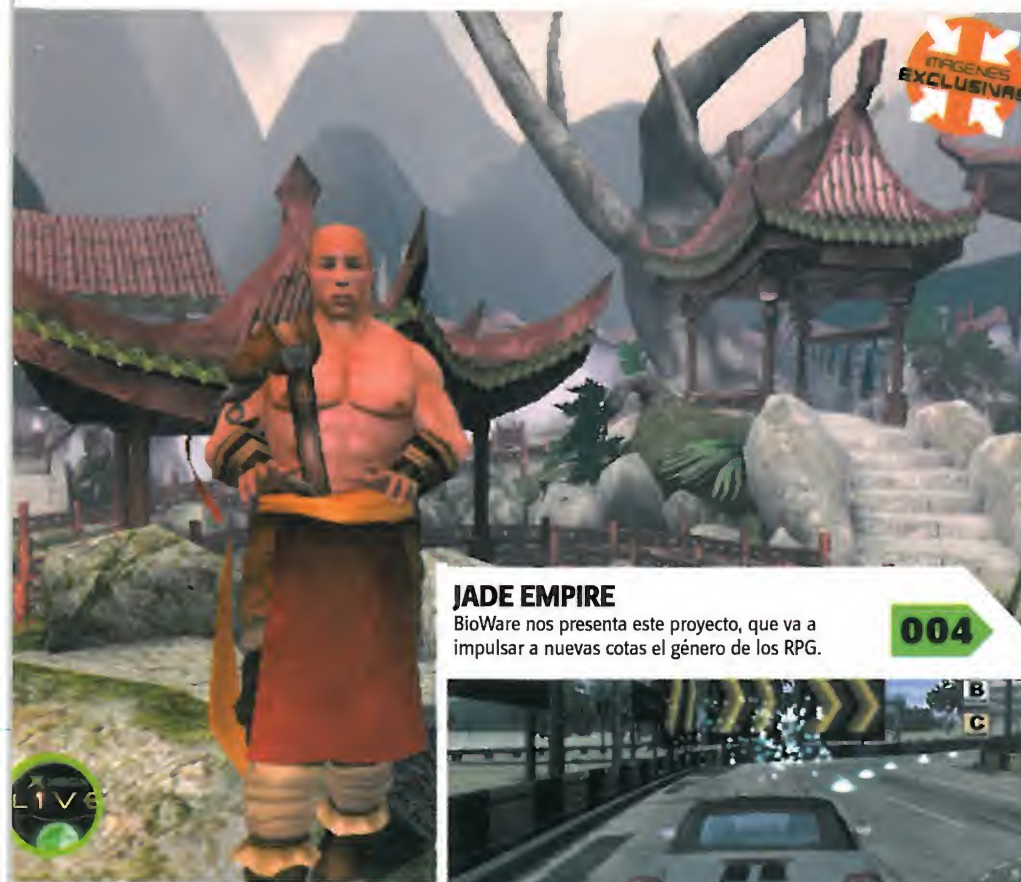
048



PROJECT GOTHAM RACING 2

La secuela del, probablemente, mejor juego de conducción para Xbox está a punto de convertirse en realidad.

026



JADE EMPIRE

BioWare nos presenta este proyecto, que va a impulsar a nuevas cotas el género de los RPG.

004



GROUP S CHALLENGE

Un divertido juego de carreras en el que tendrás que competir en 24 circuitos diferentes.

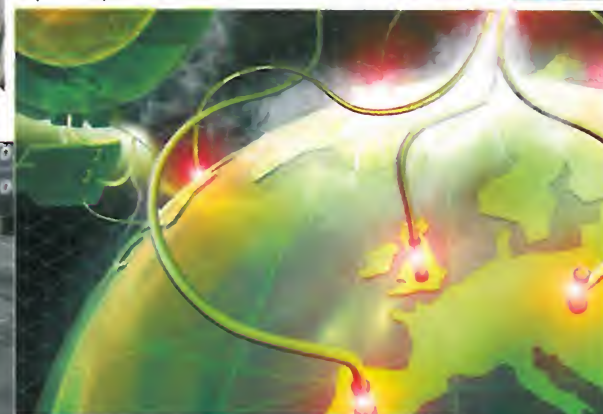
060



UNREAL II: THE AWAKENING

Tras su paso por el PC, los diseñadores re-desarrollan este shooter épico y le añaden opciones para Xbox Live.

010



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre Xbox Live así como análisis de juegos compatibles.

074



COUNTER-STRIKE

El juego multijugador *on line* más popular del planeta ya se perfila para Xbox.

012



LA CONQUISTA DE JAPÓN

Descubre cómo poco a poco Xbox se hace un hueco en el difícil mercado del país del sol naciente.

032

EDITORIAL

001 La unión hace la fuerza

PRIMER VISTAZO

004 Jade Empire
010 Unreal II:
The Awakening
012 Counter-Strike

ACTUALIDAD

014 Noticias
018 Avances
022 Cartas
024 Desde el Foro

REPORTAJE

026 Project Gotham
Racing 2
032 La conquista de Japón

ANÁLISIS

042 NBA Live 2004
044 Voodoo Vince
048 Buffy The Vampire
Slayer: Chaos Bleeds
052 Club Football
054 Freestyle MetalX
056 Judge Dredd: Dredd
versus Death
058 Freaky Players
060 Group S Challenge
063 NHL 2004
064 Alter Echo
066 WW Raw 2
068 Italian Job: L.A. Heist

070 Buscando a Nemo

PLAY: LIVE

074 Noticias

84 Directorio análisis

PLAY: MORE

082 Clase Maestra:
Midnight Club II
088 Explicación DVD
092 El Gran Reto

94 Sesión de cine

96 Próximo número

DEMOS EN EL DVD

» Dino Crisis 3
» Rainbow Six 3
» Rolling
» NFL Fever 2004
» Tiger Woods PGA Tour
2004
» Voodoo Vince
» Finding Nemo
» Freedom Fighters

PELÍCULAS EN EL DVD

» The Lord of the Rings:
The Return of the King
» Colin McRae Rally 04
» Urban Freestyle Soccer
» FIFA Football 2004
» Medal of Honor:
Rising Sun



Jade Empire



Fotos exclusivas sobre el ultrasecreto RPG de BioWare

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BIOWARE**

EDITOR: **MICROSOFT**

LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2004**

JUGADORES: **1**



TRAS el fenomenal éxito de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, BioWare se dispone a impulsar a nuevas cotas el género de los RPG consoleros con *Jade Empire*, ya con una pinta bestial y del que tenemos la primicia. La galaxia muy, muy lejana ha sido sustituida por una China mítica, y los sables de luz se han envainado para dar paso a un revolucionario sistema de artes marciales.

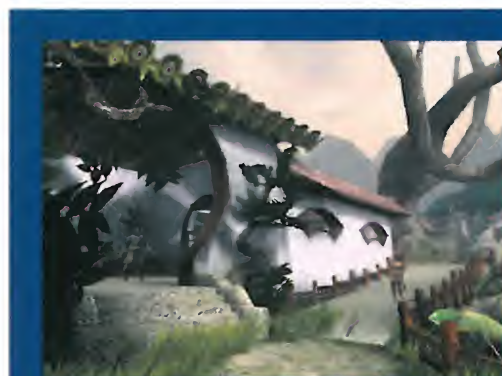
«Este es el juego que hemos querido crear desde hace más de media década», dice el Dr. Ray Muzyka, coproductor ejecutivo, durante nuestra entrevista en exclusiva. «Hemos tenido que esperar a que saliera la plataforma adecuada y hemos revisado por completo el motor de juego de por lo que Los Caballeros de la Antigua República (LCDLAR) va a convertirse en un auténtico juego de Xbox de segunda generación.» A ese respecto, verás técnicas artísticas de alto nivel, los gráficos más consistentes jamás vistos en Xbox, un sistema de ropa más detallado que el de LCDLAR y tiempos de carga aún más rápidos. ➤➤



↑ Las tareas y misiones afectan a tu reputación.



↑ La trama se desarrolla mientras hablas con los lugareños.



↑ Construye un templo místico en el que entrenar.

TRABAJO COMUNITARIO



CONFORME avances en la historia, podrás tomar una ciudad fortificada y convertirla en tu base de operaciones. Aquí podrás enviar agentes en misión, entrenar a estudiantes, aprender nuevos estilos de combate y conversar con tus leales seguidores. Para mantener a raya a esos molestos invasores, deberás construir defensas y, a medida que crezca tu bastión y ganes más reconocimiento, cambiará la decoración para reflejar el camino que hayas tomado. Si eres bueno con tus ayudantes, puede que hasta erijan alguna que otra estatua en tu honor.



↑ A juzgar por esta imagen, parece que la película *Golpe en la pequeña China* sigue inspirando a los desarrolladores de juegos.

Más de 100.000 frases de doblaje ayudan a hacer avanzar el asunto; cada uno de los personajes tiene su propia historia

INFORMACIÓN ADICIONAL

» KUNG FU

Entre los estilos de artes marciales que puedes aprender están el Ciempiés y la Mantis, mientras que los estilos de magia incluyen el Fuego y la Palma Paralizante. Las habilidades con armas contemplan estilos como el del Hacha Doble entre otros, pero el sistema de física te permite romper sillas y usar las patas a modo de porra. Puedes incluso usar un estilo de combate sucio y tirar arena a los ojos de tu oponente, así que no todo va de honor.



↑ Una vez que tengas las dotes de un maestro Jedi en artes marciales, podrás convertirte en mil cosas.



Miembros de BioWare visitaron China en varias ocasiones y estudiaron con detenimiento las leyendas de aquel país para crear un escenario para el juego que, aun siendo pura fantasía, pudiera pasar por aquella época. «Podría decirse que es parecido a una versión china de la leyenda del rey Arturo —explica el productor Jim Bishop.— No queríamos crear el juego sobre una historia real, sino más bien tomar lo mejor de los mitos y leyendas que conocimos y mezclarlos en una historia y un juego épicos.»



↑ No oses defraudar a tu maestro.

PRIMER VISTAZO



↑ Este palacio flotante es tan sólo uno de los escenarios que te dejarán sin aliento. Aquí todos querríamos vivir allí... siempre que nos podamos llevar nuestra Xbox, claro.

BIEN CONTRA EL MAL

COMO en *LCDLAR*, los jugadores podrán elegir por qué senda quieren luchar. Las decisiones que tomes en el juego afectarán a tu reputación en todo el territorio e influirán, a su vez, en la forma cómo interactúas con los personajes no controlables. Gobierna la nación con mano de hierro y sin piedad, o atiende con diligencia a todo el mundo, tú decides. También podrás dominar más de 30 estilos de combate, magia y armas. Cada estilo es básicamente un paquete de siete movimientos con diversas cualidades de ataque y velocidad, y van desde puñetazos y patadas hasta la transformación en seres sobrenaturales.



↑ Aprende todos los estilos y sé el mejor del país.



↑ Cárgate mesas y usa una de las patas como arma.



↑ Como frase para ligar no es que tenga mucho futuro.



↑ Fíjate en las sombras e iluminación de segunda generación.

» Tu primera parada en este juego de rol mítico es una escuela de lucha. Como joven aprendiz Padawan en el camino del puño explosivo, debes empezar entrenándote a fondo bajo la atenta supervisión de tu maestro. «Puedes adoptar varios estilos de lucha y poderes mágicos, y un componente clave de la jugabilidad será dominar cada técnica y ser capaz de alternarlas con fluidez durante el combate», explica Muzyka.

Como en *Los Caballeros de la Antigua República*, habrá todo un mundo de pintorescos personajes (todos de una magistral animación capturada) entrando y saliendo de tu aventura, y que ofrecerán «toques de humor, rivalidades, flirteos y algo de hostilidad», dice Bishop. Más de

Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.



Microsoft
game studios

Impresionales a todos. Project Gotham Racing[®]2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live[™] y enséñales quién eres tú. En PGR² demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR², ganar nunca ha estado tan bien visto.



PROJECT GOTHAM
RACING²

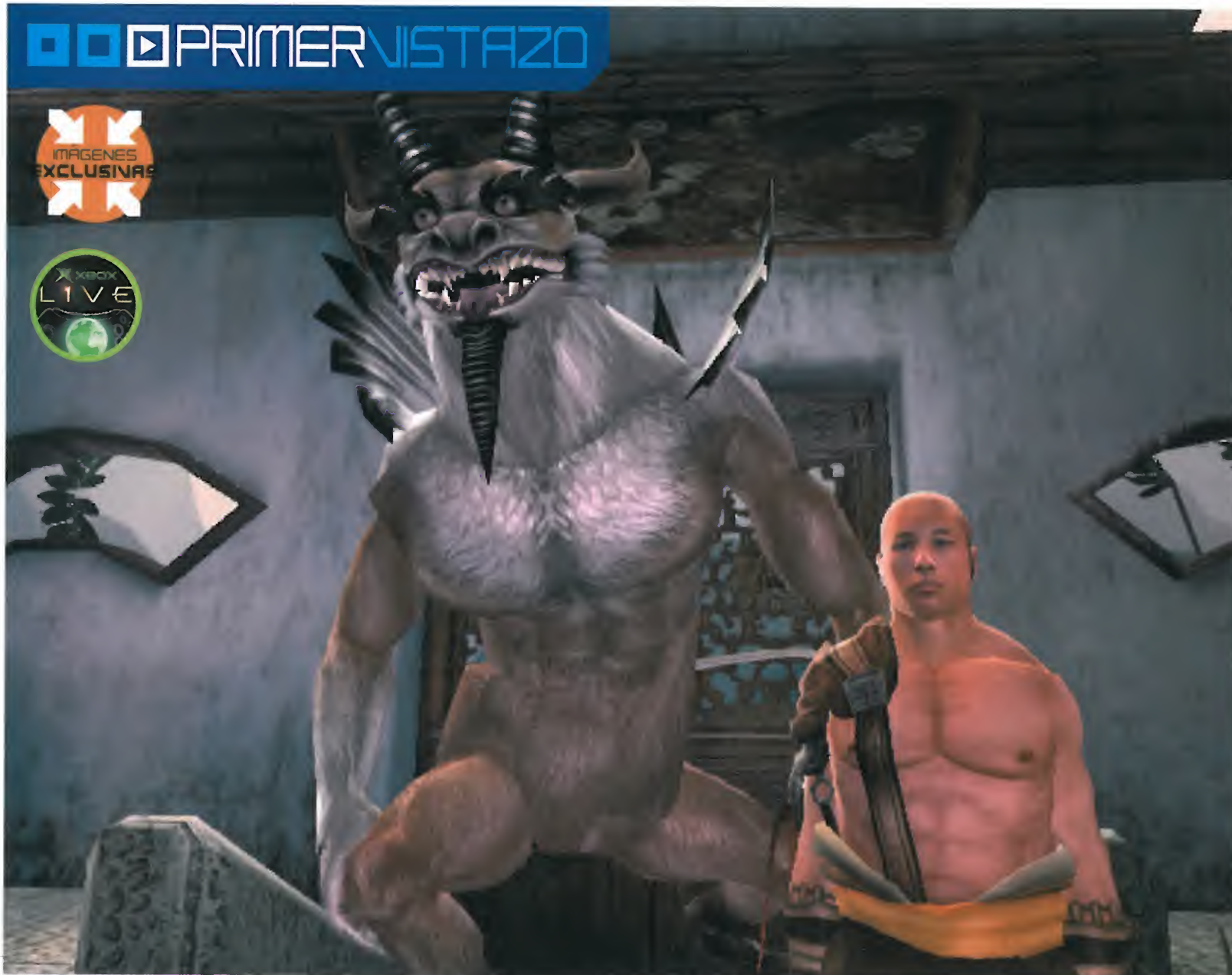


it's good to play together

www.xbox.com/pgr2



Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



⬆ Parecerá salido de una *pelí* de terror, pero en realidad es un buen tío. El bicho cornudo de al lado tampoco es tan malo como parece. ¡Podrías ser tú!



⬆ Hazte amigo de los lugareños a la que puedas, sobre si todo si tienen esta pinta. Por intentarlo que no quede...



⬆ Nada como un momento de calma.

» 100.000 frases de doblaje ayudarán a hacer avanzar el asunto y cada uno de los personajes que te encuentres tendrá su propia historia.

Al principio habrá siete personajes controlables a elegir, y el que ya está acaparando toda la atención recibe el extravagante nombre de Furious Ming. Es él quien ve a la misteriosa pero malvada Mano de la Muerte abrirse un camino de destrucción a través de un monasterio y es luego testigo del brutal asesinato de su padre. Una vez consumada la sucesión de hechos iniciales, y con el feng shui a tomar viento, se impone una dulce venganza. Y el resto es un cuento chino.



**Incluye la
SELECCIÓN
ESPAÑOLA**



ENFRÉNTATE CON LA SELECCIÓN ESPAÑOLA, LIDERADA POR RAÚL LÓPEZ, CONTRA LOS PODEROSOS EQUIPOS DE LA NBA.

DESATA UN ILIMITADO ARSENAL DE MOVIMIENTOS CON EL CONTROL EA SPORTS™ FREESTYLE.

Crea los más increíbles movimientos, asistencias, mates, bandejas sin mirar. Domina el **Freestyle 10-Jugadores**, donde jugadores sin balón luchan los bloqueos, indican jugadas, realizan aclarados; utiliza a tus compañeros de equipo para derrotar a tus contrincantes.

CREA TU JUEGO.



NBALIVE2004.COM



PlayStation 2



3+

www.pegi.info

© 2003 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS y Electronic Arts son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y los otros países. Todos los derechos reservados. La NBA y las identificaciones individuales de cada equipo miembro de la NBA utilizados en o por este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA y no pueden ser utilizados en parte o su totalidad sin el previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc. © 2003 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. "NBA" and the NBA logo are trademarks or registered trademarks of NBA Properties, Inc. in the United States and other countries. All other marks are the property of their respective owners.



Unreal II: The Awakening

Un shooter épico reconstruido para Xbox Live

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: TANTALUS AND

LEGEND ENTERTAINMENT

EDITOR: ATARI

LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-16 XBOX LIVE

NO ES NINGÚN secreto que la versión para PC de *Unreal II: The Awakening* no estuvo a la altura de lo que sus fervientes seguidores esperaban, pero el juego de Xbox se perfila como una historia distinta. Bajo la atenta supervisión de Legend Entertainment, desarrolladores del original, la compañía de Atari Tantalus se ha pasado meses modificando, retocando y puliendo este título en pos de la jugabilidad precisa que sólo Xbox puede ofrecer. Si a eso le añadimos un nuevo elemento multijugador *on line*...

Al contrario que *Unreal Championship*, que se centraba en lo multijugador, el gran reclamo de *Unreal II* es un absorbente modo para un solo jugador que suministra más de diez horas de implacable caos de temática espacial. No te preocupes si nunca has jugado al original: la historia se desarrolla en el mismo universo y prosigue la guerra contra la raza alienígena de los Skaarj; pero ahí es donde acaban las similitudes. Y de todos modos apareció hace

tanto tiempo que ya ni te acordarás. Esta vez te ves cara a cara con nuevas razas, los Drakk y los Izarians.

Awakening empieza con un importante disturbio que te sitúa en la piel de un abogado encargado de rechazar el embate de extraños extraterrestres y soldados enemigos adictos al chicle. Tu objetivo final es ser el primero en conseguir los objetos e impedir el auge de un poder ancestral. Quizá parezca una *película* de Indiana Jones, pero Indy nunca tuvo acceso a rifles de pulso, lanzagranadas, rifles de asalto, lanzallamas y iarañas! Pues sí: también puedes disparar contra tus enemigos arañas que se los comerán. Todas las armas tendrán asimismo un fuego alternativo. El arma de las arañas, por ejemplo, te permite colocar trampas para que caigan en ellas *aliens* desprevenidos. Muy ingenioso.

El corazón de este *shooter* de la era espacial es la última edición del motor Unreal de Epic Games. Desde luego, el juego de PC tenía un aspecto potente y un avanzado sistema de partículas traerá consigo fuego ardiente, humo errante y efectos climatológicos de un realismo espeluznante. Dicen que el sistema de IA también ha sido remozado y que ahora los enemigos se ponen a cubierto cuando saben que les llega su hora. No sabemos tú, pero si alguien nos apunta con un lanzacohetes, salimos corriendo como locos. Nunca falla.



↑ Como ves, la gente con lanzallamas no se anda con chiquitas.



↑ Podrás descontrolarte en camiones Tonka de la era espacial.



↑ Por el camino asaltarás bases enemigas de aspecto deslumbrante.



INFORMACIÓN ADICIONAL

» ENRÉDATE

Si te devora la impaciencia por conseguir aún más información sobre *Unreal II*, mira la sede Web de Atari dedicada al juego. Orienta tu navegador en dirección a www.unreal2.com y descubrirás vídeos descargables y en streaming sobre el juego en sí, capturas de pantalla y datos sobre el título como para llenar una novela.

» POTENCIA DIESEL

El motor de Unreal es, sin duda, la madre de todos los motores en lo que a impulsar juegos punteros respecta, especialmente shooters. Entre los futuros juegos para Xbox que usarán tan potente dispositivo se hallan *Star Wars: Republic Commando*, *Shadow Ops: Red Mercury*, *Advent Rising*, *XIII* y *Black9*. Estamos a la espera.



⬆ Asegúrate de lisiar a todo quisqui antes de que se disipe el polvo. En cuanto puedan verte, vendrá hacia ti una lluvia de balas.

SOLO NO PUEDES; CON TUS AMIGOS, SÍ



La falta de opciones multijugador en el juego de PC provocó un fuerte revuelo; por eso, ahora Tantalus se está esforzando para que los entusiastas de *Xbox Live* de todo el mundo puedan disfrutarlos. Pero es que aunque no estés conectado aún al mejor servicio de juego *on line*, no faltarán la acción a pantalla partida y vía *System Link*. La mejor noticia por ahora es que Tantalus trabaja junto a Legend para crear un modo en cooperación, e incluso nos han prometido un nuevo juego multijugador por clases y en equipo.



⬆ Habrá cantidad de modos multijugador (tanto *on line* como no) para machacar a los colegas.

Dispara hordas de arañas contra el enemigo



⬆ No dejes que las preciosas luces y efectos te distraigan.



⬆ ¿Secuencias de vídeo? Sólo puede significar iuna historia!



Counter-Strike

El shooter favorito de mucha gente sólo en Xbox Live

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: VALVE SOFTWARE

/ RITUAL ENTERTAINMENT

EDITOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

JUGADOR: 1-16 VIA XBOX LIVE,

SYSTEM LINK

▶ ANTES de echarle de cabeza en las aguas que conforman el mundo de las operaciones contraterro-ristas, debes saber una cosa: *Counter-Strike* es el juego multijugador *on line* más popular del planeta.

Ante todo (y lo más importante), la conversión de PC a Xbox ha sido realizada de forma brillante. El juego funciona de la misma manera: eliges jugar en calidad de terrorista o de contraterro-rista, y te pertechas antes de cada episodio comprando armas, municiones y algunos equipos. Cuanto mejor juegues (matando y alcanzando tus objetivos), más dinero ingresas para invertir en material militar en el episodio siguiente. En Xbox, el sistema de compra se suele realizar utilizando una serie de menús verdaderamente sencillos y funciona de forma insuperable. El ataque a los terroristas se produce sin armar ruido y en cuestión de segundos.

La adicción contenida en la afamada versión para PC ha sido exprimida hasta la última gota y ha sido trasladada a la versión Xbox. Tras haber invertido la mayor parte de nuestra estancia en el E3 jugando con este juego, llegamos a la conclusión de

que los controles gozan del mismo comportamiento ponderado observado en *Halo*. Esto convierte a este juego en una gozada y los gráficos tienen un aspecto mucho más detallado que en la versión original. En particular, los modelos de personajes han alcanzado un nivel superior.

Junto con las misiones fundamentales de *Counter-Strike* (rescate de rehenes, eliminación de enemigos, colocación y/o desactivación de bombas), habrá enfrentamientos a muerte (*deathmatch*), tanto individuales como colectivos, lo que constituye toda una novedad en la serie. Las misiones *Condition Zero* han sido mejoradas, y hay una tonelada de contenidos nuevos, exclusivos, tan sólo para Xbox. Te verás obligado a conducir a tu equipo de élite a través de las junglas de Asia, las regiones de Europa del Este y las calles de Colombia tomadas por la droga.

Para igualar el aspecto de vida real del título (aquí no hay saltos con la ayuda de cohetes ni daños dobles), en este juego aparecen muchos *gadgets* y armas reales. Puedes elegir entre más de 25 armas, entre las que se incluyen escopetas, rifles para francotiradores, pistolas y otro tipo de armamento militar. Entre los *gadgets* nuevos se incluyen escudos protectores antidisturbios, sopletes y cámaras de fibra óptica.

Por lo que hemos podido ver, cuando *Counter-Strike* haga su aparición en las tiendas, a finales de este año, se convertirá en el primer shooter *on line* para Xbox Live. La única cuestión que queda por resolver es saber si será capaz de defenderse del ataque furioso de *Halo 2*.



↑ Si nunca has jugado con *Counter-Strike*, ahora puedes disfrutarlo.



↑ Aquello de «¡dispara al bulto! siempre suena bien.

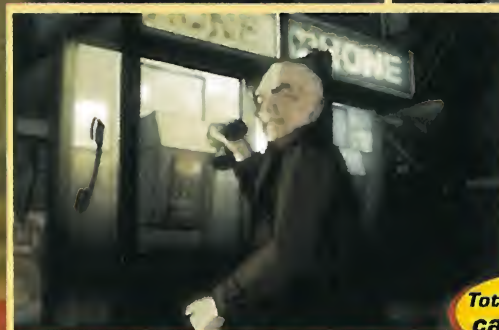


↑ De todos los juegos que probamos en E3, éste fue uno de los que más nos gustó.

XIII



TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.

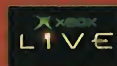


Totalmente en
castellano

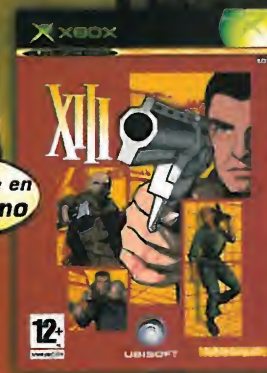
12+
www.pegi.info

ects*2003
Interactive entertainment awards

www.xiii-thegame.com PlayStation 2



PC CD-ROM



gameloft

DARGAUD



UBISOFT

UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial Edificio Londres 1ª Planta C/ Playa de Liencres 2 28230 Las Rozas (Madrid) Tel. 00 34 916 404 600 www.ubisoft.es

© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD. "XIII" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.



Al estilo Japo

Vivendi hace público el desarrollo de Red Ninja



↑ A veces, en estas circunstancias, lo mejor es cortar por lo sano...



↑ No, no es una escena de *Tigre y Dragón*, aunque lo parezca.



RED NINJA: End of Honor es el nombre de uno de los nuevos proyectos que

Vivendi ha puesto en marcha, y a cuyo frente se haya el grupo de programación nipón Tranji. El juego es una aventura de acción que además de estos dos ingredientes promete redondear las jugadas con otros dos componentes igualmente atractivos: el sigilo y la seducción.

El argumento del juego nos lleva al Japón feudal en el siglo XXVI para meternos en la piel de Kurenai, una ninja que luchará contra el clan Black Lizard para vengar la muerte de su padre. Samuráis, katanas, artes marciales y demás elementos propios del país del Sol Naciente no faltarán a la cita. Muy pronto os ofreceremos un avance.

Breves

ATI Y XBOX 2

La popular compañía canadiense ha sido finalmente la elegida por Microsoft para desarrollar el chip gráfico de Xbox 2, sustituyendo así a Nvidia, los fabricantes del chip que actualmente utiliza Xbox.

PONTE VERDE

Vivendi ha hecho público que la edición en DVD de la película dirigida por Ang Lee sobre el popular héroe del cómic incluirá una demo del videojuego para Xbox. Una excelente idea que esperamos se extienda...

DESENFRENADOS

Milestone, los creadores del popular *Racing Evoluzione*, han anunciado su próximo proyecto: se trata de *FX Racing*, un nuevo juego de conducción del que por el momento no han trascendido ningún tipo de detalles.

CAMBIO DE MANDO

La división japonesa de Xbox tiene nuevo presidente: se trata de Yoshihiro Maruyama, que trabajó con anterioridad en Square Soft, en concreto al frente de la sección americana de los creadores de la saga *Final Fantasy*.

MAX CERCA

Si no se produce ningún retraso de última hora, la versión para Xbox de *Max Payne 2* llegará a nuestras consolas a finales de año, en concreto a principios de diciembre.

DE VIVA VOZ

Ubi Soft tiene planeado editar una edición limitada de *Rainbow Six 3* para Xbox que incluirá el micrófono Neckband Boom, de Thrusmaster. Gracias a este periférico se podrá hacer uso de los comandos de voz en el juego.

El regreso de Otogi

From Software confirma la secuela de su aclamado juego



LO HEMOS repetido ya en diversas ocasiones, pero insistimos en ello: *Otogi* ha sido una de las sorpresas más agradables y refrescantes de lo que va de año. Un juego que combinaba una estética claramente nipona con unos efectos espectaculares y una jugabilidad envidiable por cualquier título.

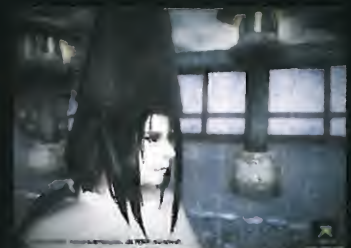
Y claro, la respuesta de los usuarios de Xbox en todo el mundo ha sido tan decididamente positiva que sus creadores, From Software, ya se han puesto manos a la obra con la secuela, que fue presentada en el recientemente celebrado Tokyo Game Show. Os ofrecemos las primeras imágenes del juego.



↑ Parece que los gráficos son todavía más impactantes.



↑ Los efectos son sobrecogedores.



↑ Y los personajes una maravilla.



↑ ¿Y las sombras? ¿Y las texturas?

Clásicos populares

Microsoft pone a la venta el pack Xbox Classics



PARECE que pese a todas las especulaciones de los últimos meses acerca de una hipotética bajada de precio de Xbox, finalmente la estrategia de Microsoft para estas navidades se va a basar en una táctica diferente: ofrecer a los compradores packs de lo más atractivo.

Para empezar, ya está disponible Xbox Classics, que por 249,99€ reunirá además de la consola cuatro juegos tan emblemáticos como *Project Gotham Racing*, *Dead or Alive 3*, *Rallisport Challenge* y *Munch's Oddysee*, o lo que es lo mismo, cuatro de los mejores títulos que recientemente se añadieron a la línea económica Classics (de ahí el nombre del pack).

«Apatrullando» de nuevo

Empire anuncia la secuela de Starsky & Hutch



TODO PARECE indicar que a Empire la jugada le ha salido redonda con la edición del juego basado en la mitica serie televisiva *Starsky & Hutch* ya que ha conseguido algo tan difícil como unas críticas unánimemente positivas y unas ventas más que respetables.

Como prueba de ello, la compañía inglesa ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con Sony para la puesta en marcha de una secuela del juego, que como ingrediente más atractivo contará con la posibilidad de que la popular pareja de polis se puedan bajar de su legendario coche rojo y perseguir a los delincuentes a pie. Vamos, al más puro estilo de la saga *GTA*...





FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS 16
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	ARX FATALIS	ARKANE	D'CATCHER GAMES
	AUSTIN POWERS	SIN CONFIRMAR	TAKE 2
	BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI UNIV.	VIVENDI UNIV.
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BLOODY ROAR EXTREME	KONAMI	KONAMI
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	CELEBRITY DEATHMATCH	BIG APE	TAKE 2
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	CRASH NITRO KART	VICARIOUS VISIONS	VIVENDI UNIV.
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR. SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FIFA 2004	EA	EA
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MAGIC THE GATHERING: BATTLEGR.	SECRET LEVEL	ATARI
	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	EA
	METAL ARMS: GLITCH	SWIGIN' APE	VIVENDI UNIV.
	MISSION IMPOSSIBLE: OP. SURMA	PARADIGM	ATARI
	NBA 2K4	SEGA	SEGA
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PROJECT GOTHAM RACING 2	BIZARRE CREATIONS	MICROSOFT
	ROADKILL	MIDWAY	MIDWAY
	ROBIN HOOD: DEF. OF THE CROWN	CINEMAWARE	CAPCOM
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	LUCASARTS	ACTIVISION
	SEGA GT ONLINE	SEGA	SEGA
	SNIPER ELITE	REBELLION	WANADOO
	SPY HUNTER 2	MIDWAY	MIDWAY
	STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI AC.	RAVEN	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	STRIDENT - THE SHADOW FRONT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACH.	ATARI	ATARI
	THE HAUNTED MANSION	HIGH VOLTAGE	TDK
	THE HOBBIT	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	THE SIMPSONS: HIT AND RUN	RADICAL	VIVENDI UNIV.
	THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	EA
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	TLOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	SIN CONFIRMAR	UBI SOFT
	COLD WINTER	SWORDFISH STUDIOS	VIVENDI UNIV.
	DUNGEONS AND DRAGONS: HEROES	ATARI	ATARI
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FLAT-OUT	BUGBEAR ENT.	3DO
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAVELLER'S TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBI SOFT
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	MUZZLE FLASH	JVC	MICROSOFT
	PILLAGE	BITS STUDIOS	SIN CONFIRMAR
	POWERDROME	ARGONAUT	SIN CONFIRMAR
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI UNIV.
	SHAYDE: MONSTERS VS HUMANS	SIN CONFIRMAR	METRO 3D
PRIMAVERA 04	DANCING STAGE	KONAMI	KONAMI
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	GRAND THEFT AUTO 3 / VICE CITY	ROCKSTAR	TAKE 2
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL SWITCH	NAMCO	SIN CONFIRMAR

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



TAL Y COMO era de esperar, el RPG de Bioware inspirado en *Star Wars* se he convertido en todo un bombazo, un verdadero éxito de ventas auspiciadas por unas críticas unánimemente elogiosas. Los datos, como siempre, nos los ha proporcionado Centro Mail.

1. STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPUBLICA

EDITOR: LUCASARTS DESARROLLADOR: BIOWARE

Casi con toda seguridad es, junto a *Halo*, el mejor juego publicado hasta el momento para nuestra consola. La Fuerza está con Bioware.



2. SOUL CALIBUR II

EDITOR: CAPCOM

DESARROLLADOR: CAPCOM

Pese a que no se prodiguen demasiado, los juegos de lucha siguen calando hondo entre los usuarios de consola, y éste es uno fantástico.

3. COLIN MCRAE RALLY 04

EDITOR: CODEMASTERS

DESARROLLADOR: CODEMASTERS

La última entrega de la prestigiosa saga automovilística de Codemasters llega derrapando hasta el tercer puesto de la lista.

4. PIRATAS DEL CARIBE

EDITOR: BETHESDA

DESARROLLADOR: AKELLA

A rebufo de la divertida película protagonizada por Johnny Depp, el juego toma el cuarto puesto de la lista al abordaje.

5. OTOGI

EDITOR: ACCLAIM

DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE

Procedente del país del Sol Naciente, este juego se ha convertido en una de las sorpresas más agradables del año.

6. PROJECT ZERO

EDITOR: KONAMI

DESARROLLADOR: KONAMI

Mientras se perfila la posibilidad de que este título salte a la gran pantalla, de momento sigue aterrizando a los usuarios de Xbox.

7. SHENMUE 2

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR: AMD2

Todavía se sigue deshojando la margarita de si habrá o no tercera parte, mientras tanto, esta entrega sigue vendiendo bien.

8. BRUTE FORCE

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: DIGITAL ANVIL

La sombra de *Halo* es alargada, tanto que en buena parte ensombreció este buen shooter de Digital Anvil.

9. ENTER THE MATRIX

EDITOR: ATARI

DESARROLLADOR: SHINY

El estreno de *Revolutions* está cada vez más cerca; mientras, el juego de Shiny se aferra a nuestra lista de los juegos más vendidos.

10. BURNOUT 2

EDITOR: ACCLAIM

DESARROLLADOR: CRITERION

Choque tras choque, este espectacular juego de carreras sigue gozando de las preferencias de los usuarios de Xbox.

CLUB FOOTBALL™

TU EQUIPO • TU PASIÓN • TU JUEGO



- Jugadores y estadio reflejados con calidad fotográfica.
- Recréate a ti mismo como jugador de tu equipo favorito.
- Jugabilidad fácil e intuitiva.
- Múltiples modos de juego.

"Un nivel de detalle al que no llegan otros juegos"

Play2 Mania

"Va a arrasar a la competencia"

Revista Oficial Xbox

Disfruta toda la gloria del Real Madrid. La afición te aclamará cuando saltes al terreno de juego del Santiago Bernabéu junto a Raúl, Beckham, Zidane, Ronaldo y los demás ídolos madridistas. Lidera tu equipo hacia la gloria en competiciones locales y europeas. Vive la leyenda. ¡Hala Madrid!



PlayStation 2

www.codemasters.com/realmadrid

Codemasters

GENIUS AT PLAY™



ENTREVISTA CON LOS
DESARROLLADORES

Abogado de día, aventurero de noche. Las tres dimensiones sientan de miedo al bueno de George.



Charles Cecil, posando para la cámara.



Habrán tramos de sigilo.

Broken Sword: El Sueño del Dragón

Charles Cecil ejerce de cicerone para desentrañar el último capítulo de la trilogía de *Broken Sword*

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: REVOLUTION

EDITOR: THQ

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003



LOS JUEGOS de apuntar y clicar eran el no va más allá por 1996, cuando se lanzó el primer *Broken Sword* para PlayStation. Pero los días de arrastrar un cursor por la pantalla en busca de posibles objetos pasaron a mejor vida hace ya bastante tiempo. El tercer y último capítulo de la saga

Broken Sword ha dado el salto a las tres dimensiones, productor del juego. Por fin la tecnología está a la altura de sus aspiraciones y, por ese motivo, el factor aventurero se ha podido explotar al máximo.

ROX: ¿Por qué os habéis pasado a las 3D si los juegos anteriores triunfaron con el enfoque de apuntar y clicar?

Charles Cecil: Las entregas anteriores son las últimas aventuras de apuntar y clicar que hemos escrito y, aunque todavía hay gente que sigue apostando por aventuras de este tipo, como LucasArts y su *Monkey Island 4* para PS2, el género andaba necesitado de algún revulsivo.

ROX: ¿Y qué tal se os ha dado el revulsivo de las tres dimensiones?

CC: Otros creadores han preferido renovar el género a partir de incrementos paulatinos. Me explico: *Monkey Island 4*, por ejemplo, se pasó a las 3D, pero sin dejar de ser una aventura de apuntar y clicar. Nosotros nos hemos preguntado qué es, en esencia, una aventura, y hemos llegado a la conclusión de que el adjetivo que le viene que ni pintado es el de épico. Por lo tanto, nos planteamos como objetivo principal escribir una aventura épica con todas las connotaciones de la palabra. A lo mejor alguien, nada más escuchar lo que estoy diciendo, suelta una carcajada y nos tilda de majaretas...

ROX: Pues, a tenor de lo que hemos visto hasta la fecha, quien no estaría en sus cabales sería dicha persona...

CC: Gracias. Es que se trata de una aventura en un sentido muy amplio, no se ciñe a lo que la gente encuadra dentro del género de las aventuras. Te verás envuelto en terribles conspiraciones. Digamos que se trata de una aventura como las del cine, con ritmo acelerado desde el primer minuto.

ROX: ¿Cuál es la mayor novedad que habéis aportado a la saga?

CC: Tal vez la inclusión de muchos y variados métodos de juego que redundan en una actividad mucho más dinámica. Creo que lo que realmente necesitamos para hacer avanzar a nuestra saga es dotar de emoción a los personajes.

ROX: ¿Y cómo pensáis lograrlo?

CC: Por ejemplo, valiéndonos del sistema de animaciones faciales que hemos desarrollado. De momento, algunas son para enmarcarlas, mientras que con otras todavía debemos trabajar a fondo. Sea como fuere, en la versión definitiva todos vais a notar la diferencia. Palabra.

ROX: ¿Os preocupa el gran período de tiempo transcurrido entre la segunda y la tercera entrega?

CC: No. *El Sueño del Dragón* es como la unión entre los dos primeros títulos de *Broken Sword*. Es la tercera parte de la trilogía, pero no hace falta que el jugador conozca las dos primeras para entender de qué va. La historia se explica mediante los dos personajes principales, George y Nico, a pesar de que ambos funcionan con total independencia entre sí.

ROX: ¿Qué pretendéis transmitir, pues, con el último capítulo de la saga?

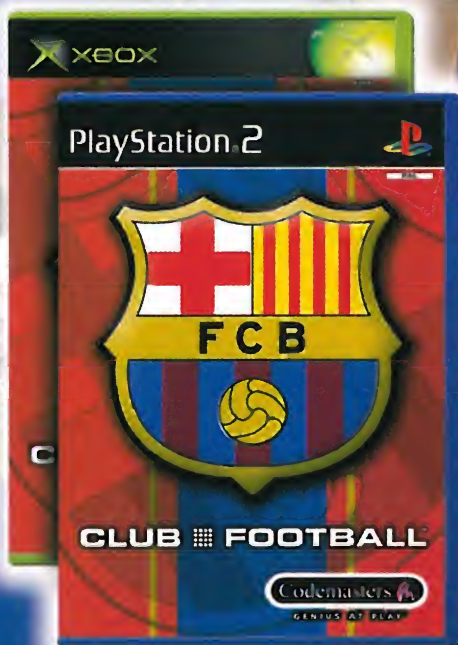
CC: El guión parece el de un *thriller* de crímenes oscuros, pero la puesta en escena es más propia de un filme de acción en la tradición de Hollywood. A lo largo de la aventura te encontrarás con viejos amigos y con algunos enemigos nuevos, todos ellos encuadrados dentro de una trama con elementos muy actuales. El juego propone nuevas exigencias a los jugadores ya que deberán hacer gala de un generoso cóctel de habilidades para llegar hasta el final: sigilo, combate, neuronas entrenadas para resolver enigmas... Lo que está claro es que las escenas principales van a ser realmente explosivas.



En la versión definitiva, las calles estarán atestadas y repletas de vida.

CLUB FOOTBALL™

EL TEU EQUIP. LA TEVA PASSIÓ. EL TEU JOC.



- Jugadores y estadio reflejados con calidad fotográfica.
- Recréate a ti mismo como jugador de tu equipo favorito.
- Jugabilidad fácil e intuitiva.
- Múltiples modos de juego.

YA A LA VENTA

"Un nivel de detalle al que no llegan otros juegos"

Play2 Mania

"Va a arrasar a la competencia"

Revista Oficial Xbox


La afición culé estalla en aplausos cuando sales del túnel de vestuarios junto a Ronaldinho, Pujol, Quaresma, Luis Enrique y resto de la plantilla. Eres la nueva estrella azulgrana y el Camp Nou se rinde ante ti. Lidera tu equipo hacia la gloria en competiciones locales y europeas. Es la hora de hacer tus sueños realidad.



PlayStation®2

©FCB

www.codemasters.com/fcbarcelona

Codemasters 

GENIUS AT PLAY



↑ Los entornos con los que cuenta el juego son variados y muy ricos.

Goblin Commander: Unleash the Horde

Los Millar preparan el primer RTS para Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: JALECO

EDITOR: JALECO

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003



HACE mucho tiempo, en el mundo de Ogriss, el poderoso mago Fraziel creó la raza de los Goblins a partir del poder de la magia. Necesitaba mano de obra para recolectar recursos de todas partes con el fin de crear una gran máquina que le abriera las puertas del poder absoluto, así que creó a estas criaturas sin gran intelecto pero que estaban adaptadas para trabajar en las condiciones más duras. Durante mucho tiempo, los Goblins trabajaron sin descanso, y al contrario que los humanos, sabían por qué estaban ahí y cuál era el objetivo de sus vidas, lo que les proporcionaba una sensación de plenitud. Pero nada dura para siempre...

Fraziel fue asesinado por unas de sus creaciones, convulsionando la existencia de los Goblins para siempre al perder su razón de ser. De esta forma los embarcó, no sólo en una cruenta guerra entre ellos,

sino en el camino para encontrar su lugar en el mundo. Así comienza la épica historia de *Goblin Commander*, el juego estrella de Jaleco Entertainment para esta campaña navideña.

La mayor particularidad de este juego es que no se ha intentado antes. Es el primer juego de estrategia en tiempo real (RTS) que se desarrolla específicamente para consola, adaptando los controles y la jugabilidad a los gustos de los usuarios de las mismas. Hasta ahora, todos los intentos de llevar juegos de este género a consola han sido fallidos debido a que sólo se ha intentado hacer conversiones directas de los originales, obligando prácticamente a jugar con ratón y asumiendo que a un jugador habitual de consola iba a tragar con las particularidades del género. Un grave error.

Ahora, Ron Millar (diseñador jefe) y su hermano, Chris Millar (productor), encabezando un equipo de 80 personas que han desarrollado un título que esperan cambie esta tendencia. Los hermanos Millar son muy conocidos en la comunidad PC (en particular por los amantes del RTS) ya que han estado implicados de forma intensa en sagas tan importantes como *War-*

craft, *Starcraft* o *Diablo*, lo que les concede un amplio crédito para intentar llevar a buen cauce esta aventura.

Diversos periodistas de toda Europa fueron invitados a las oficinas de Jaleco en



↑ El interface es claro y sencillo.



↑ Estas babosas son de lo más desagradable.



↑ El mapa se amplía para facilitar la navegación.



↑ Ciertamente, los goblins no son muy agradados.



Entrevista a:

Ron Millar

Ron Millar concedió unos minutos de su tiempo a la ROX para contestar algunas preguntas:

Revista Oficial Xbox: ¿De qué se siente más orgulloso en *Goblin Commander*?

Ron Millar: Hemos conseguido hacer el juego que queríamos, un juego salvaje, con muchas criaturas destrozándose entre sí en medio de un caos generalizado. Nuestro *engine* nos ha permitido desarrollar un escenario variado y ampliamente destructible, con algunas unidades realmente grandes y divertidas.

ROX: ¿Cómo afecta que los Goblins sean los protagonistas de la historia?

RM: Los Goblins nos permiten olvidarnos de la típica historia de «malos contra buenos», de la que estoy realmente cansado. Aquí no hay malos ni buenos, pero a los Goblins les importa muy poco el ambiente o el bienestar de los demás. La visión principal del juego era la de ver a decenas de estos seres por un escenario observando como lo destrozaban todo a su paso, cosa que se ha trasladado bastante bien.

ROX: ¿Qué tal el aspecto multijugador? ¿Soportará *Xbox Live*?

RM: Desgraciadamente no, por razones de tiempo no hemos podido implementar el modo de multijugador *on line*, aunque realmente nos hubiera gustado. Tenemos un modo de dos jugadores a pantalla partida, pero nuestro objetivo es que el juego *on line* esté integrado en una futura segunda parte.

ROX: ¿Cuál considera que es la mejor versión del juego?

RM: La de Xbox. Nos ha permitido poner mejores texturas y reducir los tiempos de carga; el juego gana mucho en los gráficos para esta versión.



↑ Ron Millar habló de su nueva obra.



↑ El Ogro se prepara para el banquete. Cuánto más lejos estés de ahí mejor.



↑ Se ha puesto un gran empeño en el diseño de las unidades.



↑ La cámara permite visualizar la batalla desde el mismo terreno en el que se desarrolla.



Boulder (Colorado), para asistir a una presentación de los productos de la compañía de cara a los importantes meses que avocinan. La estrella fue *Goblin Commander*, presentado por los propios hermanos Millar, que hicieron una demostración de cómo habían enfocado algunos problemas de diseño para hacer que el control con el *pad* fuera cómodo.

Para ello han desarrollado un sistema de control por hordas en vez de unidades

individuales, en el que sólo hay que dar una orden y la horda en bloque la seguirá. Cada vez que se crea una nueva unidad, ésta se une de forma automática a la horda a la que pertenece, evitando así el problema de agrupar unidades. Hay hasta

tres tipos de hordas que se pueden controlar a lo largo de la campaña, por lo que a cada una se le pueden dar órdenes distintas tal y como «defender un edificio» o «ir a tal sitio» con solo pulsar un botón.

Cada horda posee hasta cinco tipos distintos de unidades, que además pueden ser mejoradas si se compran una serie de extras. Se han olvidado completamente los componentes de gestión habituales en un RTS: ni hay que construir una base, ni hay que ir a recoger recursos, ni se debe esperar para crear las unidades. Todo lo que implique «esperar» ha sido eliminado en favor de la batalla. En palabras de Ron Millar «en todos los RTS se

debe esperar un buen rato desde que se comienza una misión hasta tener una base formada y un número de unidades decente para hacer algo; nosotros hemos eliminado eso ya que queríamos hacer un título que se concentre en la propia batalla; queremos que el jugador disfrute y no que tenga que esperar 20 minutos antes de hacer algo realmente divertido».

Una de las atracciones principales de este juego son los titanes, las unidades más poderosas. Se puede encontrar un Ogro gigante con una maza que es capaz de destrozarlo todo a su paso y comerse a los enemigos crudos, un vehículo rodante con pinchos que puede causar estragos, una gelatinosa masa verde que va creciendo a medida que come, o una especie de catapulta a lomos de un gran animal que lanza bolas de fuego. Lo mejor de esto es que se ha desarrollado un sistema de control directo, por lo que se puede poseer a una unidad y controlar directamente sus acciones, cosa especialmente divertida con los titanes.

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

CUIDADO CON LOS SIMS
Estoy pensando comprarme *Los Sims* pero la nota que le pusisteis no me acaba de convencer. ¿Vale la pena? También estoy indeciso con *BloodRayne* porque vi un vídeo que salía en vuestro DVD y no me agradó del todo. He leído en Internet rumores sobre Xbox 2. ¿Es cierto? Gracias y ¡Arriba Sam Fisher!

Arturo (carta)

Respecto a *Los Sims*, siempre podrás leer o escuchar opiniones enfrentadas: por un lado, hay de gente realmente encañada a su mundo particular y por otro los que no acaban de entender o de dejarse seducir por su sistema de juego. Lo mejor es que trates de alquilarlo y lo pruebes por ti mismo, además tienes a la vuelta de la esquina la nueva entrega que a buen seguro será mucho más completa: *Los Sims Toman la Calle*. Por otro lado, *BloodRayne* es un buen juego de acción pero sin llegar a colarse entre los números uno. En su género te recomendamos *Buffey: The Vampire Slayer* en cualquiera de sus dos entregas. Sobre los rumores acerca de Xbox 2, son tan ciertos como que aún tardaremos mucho en verla por aquí, así que disfruta tranquilo que cuando se disponga de más información podrás leerla en estas mismas páginas.

¿SONIDO DIGITAL 5.1? SÍ, POR FAVOR
He comprado unos altavoces para mi consola Xbox. Son unos Netac Digital 5.1 y no consigo que funcionen de ninguna de las maneras. Ya lo he probado todo. ¿Es posible que algún equipo 5.1 que tenga entrada óptica no sea compatible con la consola?

David Pina
(Correo electrónico)

Si tu equipo de altavoces tiene un decodificador Dolby, DTS o ambos, por fuerza tiene que funcionar con Xbox. Si después de revisar todo el cableado, conexiones, etc., sigue sin funcionar, acude a la tienda en la que lo compraste para que te solucionen el problema.

HACIENDO LAS MALETAS
Soy otro de los muchos aficionados que hay de esta estupefaciente consola y, en vista de lo muy satisfecho que estoy, me gustaría que me informaran sobre un artículo de *merchandising* que tiene que ver con nuestra consola y que no encuentro por ninguna parte. Se trata de la bolsa de viaje o maletín de transporte para guardar/llevar la consola cómodamente y resguardada.

Víctor Sánchez
(correo electrónico)

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



PHANTASY STAR ONLINE 1&II
Me dirijo a vosotros porque tengo un grandísimo interés por el que sin duda fue para mí en Dreamcast el mejor juego *on line* y espero que lo siga siendo en la nueva versión para nuestra queridísima Xbox. Os hablo de *Phantasy Star Online*. Me gustaría saber si por lo menos hay una fecha final para su lanzamiento en Europa y si se podrán jugar varios jugadores *on line* a la vez desde una misma Xbox.

Ramses (correo electrónico)

Tal y como nos sigues comentando en tu carta, has encontrado una maleta en una tienda *on line*, pero no consigues verla en ninguna tienda normal. Como parece ser una página de fiabilidad contrastada, ámate a pedirla (seguramente puedas recogerla en uno de sus centros) ya que de momento no parece que se vaya a lanzar una maleta oficial a corto plazo, aunque sería una muy buena idea.

PASIÓN POR LA VELOCIDAD
Me gustaría saber cuando va a salir *Group S Challenge*, ya que estoy dudando por si comprarme ese juego o *Racing Evoluzione* o, quizá, *SegaGT 2002*. ¿Merece la pena esperar? También he leído que van a sacar mandos transparentes para Xbox. ¿De qué color van a ser?

Alfonso Daniel
(carta)

A pesar de la nueva generación de consolas, todos echamos un poquito de menos a Dreamcast, una gran consola que nos dejó un gran recuerdo. Afortunadamente, tanto tú como todos los seguidores de la saga *Phantasy Star Online* estáis de enhorabuena ya que Acclaim es la distribuidora encargada de lanzar el juego en España; de hecho, seguramente ya esté disponible en las tiendas cuando leas estas líneas. Aún no podemos desvelar todas las características, pero seguramente puedas crear una cuenta principal para un personaje y alguno de invitado.

Group S Challenge lo puedes encontrar en las tiendas desde hace poco tiempo (no te pierdas el análisis en este mismo número de la revista). Si dudas entre éste y *SegaGT 2002*, es difícil decidirse, así que te aconsejamos una sesión de alquiler antes de comprar uno de los dos. Los mandos transparentes que también podrás encontrar ya en las tiendas son exactamente iguales a un Controller-S. De momento, sólo están disponibles en color verde.

PERIFÉRICOS PARA FREAKIES
Existe un dispositivo tipo joystick que se llama *e-club* para PC. Se trata de una alfombrilla con una bola de goma espuma, muy adecuada para los juegos de golf. Quería saber si existe algo similar para Xbox o si está previsto su lanzamiento en un futuro.

Paola (correo electrónico)

De momento no tenemos noticia de ningún periférico similar al que nos comentas para Xbox, y no parece que vaya a lanzarse nada similar a corto plazo. Los usuarios japoneses suelen ser los más afortunados respecto a este tipo de periféricos ya que en su haber cuentan con cañas de pescar, tambores y otros «cachivaches» a los que nosotros sólo tenemos acceso de cuando en cuando, como es el caso de las alfombras de baile o aquellas divertidas maracas de «Samba de Amigo».

A PALABRAS NECIAS...
Estoy harto de que los usuarios de PlayStation 2 se metan conmigo sólo porque poseo la mejor consola del mundo. Ellos alucinan con los «impresionantes gráficos» de *GTA: Vice City* cuando, en mi opinión, son comparables a los gráficos de un juego de PSone. Me encanta la cara que ponen mis colegas cuando vienen a mi casa y juegan a juegos como por ejemplo *Halo*, *P. G. Racing*, *Dead or Alive 3*, *FIFA*, *MotoGP 2*... Bueno por último, ¿saldrá para Xbox algún juego de dinámica semejante a *Gran Turismo 3* (comprar, vender coches, competir, etc...)?

Aleix Ruiz
(correo electrónico)


Tampoco te tomes muy en serio estos piques entre colegas, recuerda que tan sólo estamos hablando de consolas. Haces bien en mostrarles cuando puedes la superioridad técnica de Xbox, pero si quieres asombrarlos de verdad, dentro de poco vas a poder hacerlo mostrando a tus amigos una versión mejorada de su adorado *Vice City*. No en vano, está previsto que salga junto a *GTA3* en un *pack* para Xbox con gráficos muy mejorados. Si quieres juegos tipo *Gran Turismo*, prueba con *Sega GT* (con una próxima expansión *on line*), *Project Gotham Racing 2* o *Group S Challenge*. Antes de decidirte por alguno de ellos, ten en cuenta la variedad de juegos de coches que salen por estas fechas.

UNREAL 2
Hace poco escuche el rumor de que *Unreal 2* iba a salir también en Xbox. ¿Es verdad?, ¿para cuando lo esperamos?

Lord Power
(correo electrónico)

Como podrás comprobar dentro de poco tiempo (probablemente en diciembre), Xbox recibirá la segunda parte de *Unreal*, que contará con varios extras, incluido el modo multijugador ausente en la versión para PC. En este mismo número de la revista puedes encontrar un avance del juego.





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY

Vive la película. Sé el héroe.

Noviembre 2003

12+

www.pegi.info

PC CD-ROM

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA



12+

EA
GAMES

Challenge Everything

www.lordoftherings.ea.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo and "Challenge Everything" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. © MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Return of the King and the names of the characters, items, places and places herein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® Game Boy Advance and the Nintendo Game Boy logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



Desde el foro

Como era de esperar, en el foro no se habla de otra cosa que no sean las recientes novedades que han salido o están a punto de hacerlo para Xbox. Auténticos números uno en su género como *Soul Calibur 2*, *Project Gotham 2*, *Top Spin*, *Deux Ex 2* o el adictivo *Freedom Fighters* son sólo una parte del generoso catálogo de Xbox para estas navidades. Ya sabes dónde intercambiar todas estas impresiones y experiencias: www.revistaoficialxbox.net.

Por el contrario, retrasos como el de *Halo 2*, *Sudeki* o *Ninja Gaiden* han sido comentados con una mezcla de resignación y optimismo ya que los usuarios de Xbox saben que pulir títulos de semejante calibre compensa la espera con el disfrute de auténticas maravillas de las que marcan una época. Algo que, por cierto, ya está haciendo el servicio *Xbox Live* con sus recientes actualizaciones, su excelente rendimiento y sobre todo, con un catálogo de juegos *on line* que no para de aumentar.

Ante la avalancha de rumores sobre la siguiente generación de consolas, *Dem* intenta averiguar cuál será el siguiente paso de Microsoft en este aspecto. Por eso, inserta un mensaje en el foro «General» realmente sugerente, en el que se interesa también por las posibles conversiones de máquinas arcade. Todos hemos leído rumores en Internet sobre PlayStation 3, GameCube 2, pero lo que *Dem* y demás usuarios de Xbox se preguntan es: ¿Habrá Xbox 2? Como suele ser habitual (no hay mensaje en el que falte), *Beon* acude rápidamente a despejar todas las dudas sobre Xbox y su futuro, apoyado con numerosos datos que aportan otros foristas como *Moonman* o *Axl*.

Otro de los habituales integrantes del foro, *Frost*, comenta en uno de sus hilos la censura que *Return to Castle Wolfenstein* ha sufrido en Alemania, un país en el que sus dirigentes no parecen estimar en de-

masía la inteligencia de sus ciudadanos a la hora de seleccionar sus propios videojuegos. Partiendo de una excesiva sensibilidad hacia todo lo que incluya cualquier referencia nazi y siguiendo con ridículos como la sangre verde en *Turok* (en lugar de la roja, claro), muestran bien a las claras cómo se las gastan en ese país. Esperemos que no cunda el ejemplo.

Una de presentaciones: **Guillemelpino** se estrena en el foro anunciando a los cuatro vientos su flamante adquisición de una Xbox junto con 19 juegos, entre los que incluye grandes títulos como *Rallispot Challenge* o *Medal Of Honor Frontline*. Como era de esperar, los veteranos habituales del foro (*Frost*, *Beon* y recientemente *MoonMan*) le dan una calurosa bienvenida.

Prodigy escribe un hilo en el foro de «Juegos» en el que muestra su admiración y sus tremendas ganas de jugar a próximos bombazos como *Half-Life 2*, *Doom 3* o *Max Payne 2*. Tras darle la razón respecto a esos más que presumibles «juegazos», *Fornikal*, *Bass* y otros jugadores aumentan esa lista con títulos como *Halo 2*, *Fable*, *Sudeki*, etc... considerando el año 2004 como el más importante de Xbox.

Eric muestra su decepción a medias por la demo de *Gladius* ya que se esperaba un juego de acción y se ha quedado un poco sorprendido con el desarrollo de este título y su falta de traducción. Esperemos que la versión final venga en castellano y todos podamos disfrutarlo plenamente.

Trufaman es otro usuario interesado por los doblajes y traducciones en los juegos y centra sus preguntas en *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*.

Rastan y **reunfol** le confirman lo que ya sabemos: el juego sólo incluye la traducción de los textos en pantalla, dejando las voces con su excelente doblaje en inglés y unas alucinantes «traducciones» de los dialectos de los *Wookies* y otras especies de la galaxia; ni se os ocurra dejarlo escapar. **Kickerrass** comenta una noticia que muchos jugadores estaban esperando: la conversión de las dos últimas entregas de la saga *Grand Theft Auto* para Xbox, con numerosas mejoras gráficas y sonoras que vendrán incluidas en forma de *pack* con los dos juegos al precio de uno. *Otogi* es otro de los juegos que nos ha llegado totalmente en inglés, para decepción de *Eric* y otros foristas como *Duke.elx*, si bien se trata de un título cuyo marcado acento arcade facilita enormemente su comprensión debido a la poca cantidad de texto que tendremos que leer durante el juego.

Por último, destacar una nueva duda de *Prodigy* ya que intenta decidirse entre *Ghost Recon* o su expansión *Island Thunder*. Sabiamente contestado por *Fornikal*, éste le sugiere *Ghost Recon* si quiere usarlo para un jugador (tiene un modo campaña más completo) e *Island Thunder* si piensa jugar en *Xbox Live*. A pesar de que ambos son jugables por Internet, *Island Thunder* incorpora jugosas novedades en este aspecto.

¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

»NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware).

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.



JUNTATE
CON

TUS
AMIGOS.



O
ENFRENTATE

A ELLOS.

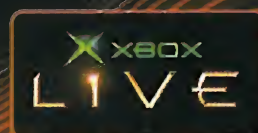


CON

XBOX
LIVE

DOS MESES
DE PRUEBA
GRATIS.

Xbox Live™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox Live™, te llevas 2 meses de prueba gratis.



it's good to play together
www.xbox.com/live

XIII - © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER - © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 - © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U. S. and/or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.



↑ Puedes llevarte los coches más bonitos y maltratarlos de verdad sin necesidad de pagar las reparaciones.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Pusimos nuestras manos en la secuela del mejor juego de carreras urbanas para Xbox, y jugamos hasta que nuestros ojos empezaron a sangrar

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-9
WEB: WWW.BIZARRECREATIONS.COM

CUANDO a uno le invitan a situarse debajo de la sábana que cubre tu mejor selección de los modelos más atractivos, más elegantes y más caros, cuyo motor jamás haya zumbado para proporcionarte placer, hay que ser muy fuerte para decir «no». Afortunadamente para ti, nosotros somos débiles, débiles, muy débiles y saltamos de gozo ante la oportunidad que se nos presentaba de levantar la funda que cubría las bellezas que llenan el garaje de PGR2, y presionar a tope su acelerador para efectuar paseos sensacionales a través de nuevas ubicaciones exclusivas, exóticas, situadas en Sidney, Estocolmo y Barcelona, entre otras.

Mientras los coches del garaje permanecen guardados celosamente hasta que puedas permitirte pagar su modesto precio con las recompensas obtenidas por ganar carreras, tan sólo te queda el consuelo de entrar en el salón de exposición de PGR2 y agarrar uno de los más de 100 modelos disponibles para efectuar una prueba rápida en la pista de pruebas, incluidos el soberbio Enzo Ferrari, el flamante Porsche Carrera GT y el clásico Mercedes-Benz 300 SL Gullwing. Ahora, incluso puedes entrar en un recién revelado modo «Walkabout» en primera persona para poder disponer de una extraordinaria visión de cerca de estos tesoros antes de saltar a la pista.

Evidentemente, la pista de pruebas no te permitirá correr desde el primer momento y un honor de este calibre vas a tenértelo que ganar en pistas locales mucho más exóticas.

Afortunadamente, estos honores y las ubicaciones emocionantes jamás se hallan a una gran distancia en PGR2. Murray Pannell, jefe de marketing de Xbox en el Reino Unido, actuó como jefe de pista y nos contó las nuevas características de este juego de carreras urbanas de Xbox mientras jugábamos.


Pannell primero explica por qué razón la secuela de Bizarre Creations de *Project Gotham Racing* (que fue uno de los títulos de lanzamiento de Xbox, y líder dentro del apartado de las carreras de coches) quedará aún más pulido y reluciente gracias a la gamuza de la experiencia. «Obviamente, se trata de una secuela, así que no se han visto obligados a trabajar mucho por lo que respecta a modificar la mecánica del juego», comenta «pero en cambio, lo que sí han hecho ha sido reconstruirlo desde cero». Esto incluye toda una retahíla de ciudades completamente nuevas, en vez de pedir prestadas las localizaciones de los títulos anteriores, como ocu- ➤

INFORMACIÓN ADICIONAL

» D DE DAÑOS

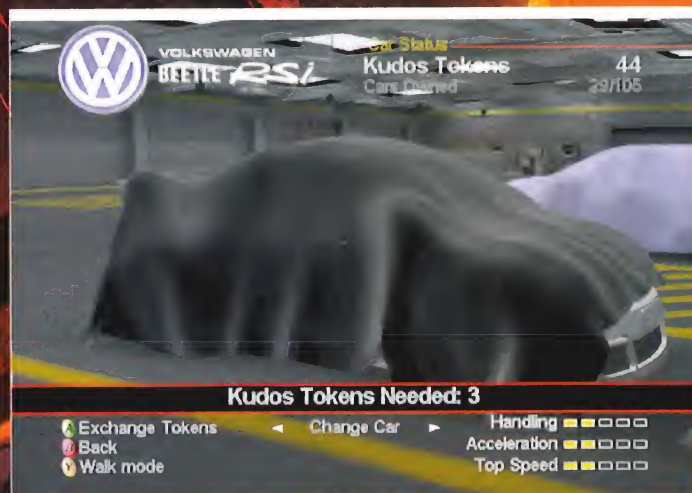
Otra característica nueva son los daños. Contemplarás como tu coche se va deshaciendo por culpa de los golpes. Los faros se van a romper, la capota y la tapa del portaequipajes empezarán a arrugarse. Bizarre Creations se vio obligada a obtener permisos de todos los fabricantes de coches para desarrollar los modelos de daños, cosa que también ocurrió con los propietarios reales de las tiendas que puedes ver en el juego.

A TODO GAS Saquémoslos a dar una vuelta

 MURRAY PANNELL explica que los vehículos clausurados «son los coches que aún te quedan por desbloquear, cosa que harás cuando dispongas de las fichas de recompensa suficientes. Estos coches tienes que guardarlos en tu propio garaje y, como mucho, si lo deseas puedes pasearte por allí». Aparte del garaje, existe el Salón de Exposiciones «en donde se hallan todos los coches del juego y puedes penetrar en él para contemplarlos, agrupados por fabricante y categoría. Siempre que te apetezca hacerlo, puedes sacar cualquier coche y conducirlo por la pista de pruebas. Esto resulta verdaderamente importante cuando intentas elegir entre coches verdaderamente caros» Enzo Ferrari o Porsche Carrera GT: ¡cuesta tanto decidirse!



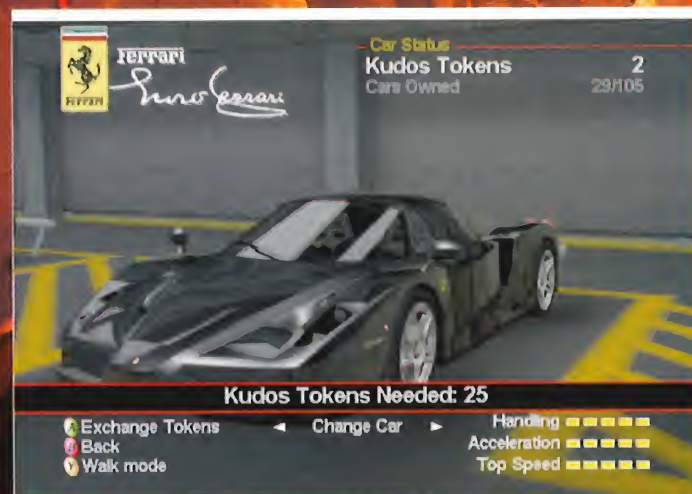
↑ Los coches desbloqueados dentro de la serie actual son plateados.



↑ Las fundas velan por tu harén de novias de marca.



↑ Siempre que quieras, toma los coches del Salón de Exposición y vete a dar una vuelta por la pista de pruebas.



↑ Para ver las cosas más de cerca, pásate en modo primera persona.

Entra en el salón de exposición de *PGR2* y agarrar uno de los más de 100 modelos para efectuar una prueba rápida en la pista de pruebas



↑ El detalle de los edificios proporciona a *PGR2* aún más realismo que antes.



↑ La iluminación, el sombreado y los reflejos son muy bonitos.



↑ Todos los escaparates son texturas fotorrealistas de una localización real.



↑ Ahora, los puntos Kudos se otorgan por efectuar trompos, por elevarse por encima de la carretera, por efectuar saltos y por los derrapes básicos.



↑ Incluso hay un garaje mucho más ecléctico.



↑ Coches como los clásicos americanos.



↑ Motor de juego y coches excelentes.

» rrió en el caso del original que las sacó de *Metropolis Street Racer*. Chicago, Florencia, Barcelona, Edinburgh, Sydney, Estocolmo, Hong Kong, Yokohama y Moscú constituyen la lista actual. «Se dieron cuenta de que el código que habían elaborado [para *Project Gotham Racing*] era bueno para un juego de lanzamiento», continúa diciendo Pannell, «pero para conseguir la calidad de los gráficos y otras cosas como la funcionalidad Xbox Live que querían, prácticamente tenían que empezar de nuevo».

Y con «Arcade», «Multijuego» y la denominada «Kudos World Series» (que incluye 14 series, cada una de ellas dividida en varias categorías), Bizarre Creations ha encontrado trabajo

suficiente como para ensuciarse las manos debajo de la capota de *PGR2*. Pese a que, conceptualmente, el innovador sistema Kudos vuelve prácticamente inalterado del juego original, lo cierto es que los métodos para alcanzar objetivos se han ampliado mucho. «La Kudos World Series constituye la gráfica de progresión en medio urbano del monojugador, en la que uno empieza con la Serie 1 y termina con la Serie 14», informa Pannell. «Las series se hallan todas subdivididas en diversas categorías, con lo que tienes a tu disposición distintas categorías de coches». Pero ahora, no tan sólo los derrapes provocan la acumulación de puntos Kudos, acompañada por el muy satisfactorio y familiar sonido de la carraca. «Obtienes puntos Kudos

al practicar el vuelo sin motor, yendo sobre dos ruedas, al elevarse por los aires, al adelantar a otro... Hay muchas formas de obtener Kudos», explica Pannell.

PGR2 no resulta tan rígido a la hora de despojar de Kudos a los corredores. Antes, bastaba con que hicieras un pequeño rasguño en la pintura de otro coche con la fuerza con que una polilla golpea a una mariposa para que tus Kudos salieran despedidos por el tubo de escape; en esta ocasión, existen gradaciones mucho más apropiadas que justifiquen la pérdida de Kudos. Pannell nos cuenta que Bizarre Creations «también ha afinado ligeramente este sistema, de modo que ahora tan sólo puedes perder Kudos multiplicadores cuando »

PEQUEÑO CONEY ISLAND»

LA KUDOS World Series Challenge se halla soportada por una amplia selección de pruebas que incluyen los retos familiares a base de conos (pasar por entre pares de conos posicionados de la forma más embarazosa posible sin tocarlos), los retos posicionales (acabar entre los tres primeros, en una posición mejor en el caso de situaciones más difíciles), retos de adelantamiento (adelantar a seis coches dentro de un marco de tiempo preestablecido) y pruebas cronometradas (correr sólo contra reloj). Esta gran variedad rompe la monotonía del juego de una forma brillante ya que no te permite que te quedes demasiado enfrascado con un aspecto de las carreras; además, constituye un sistema de enseñanza invisible.



» No tires los conos.

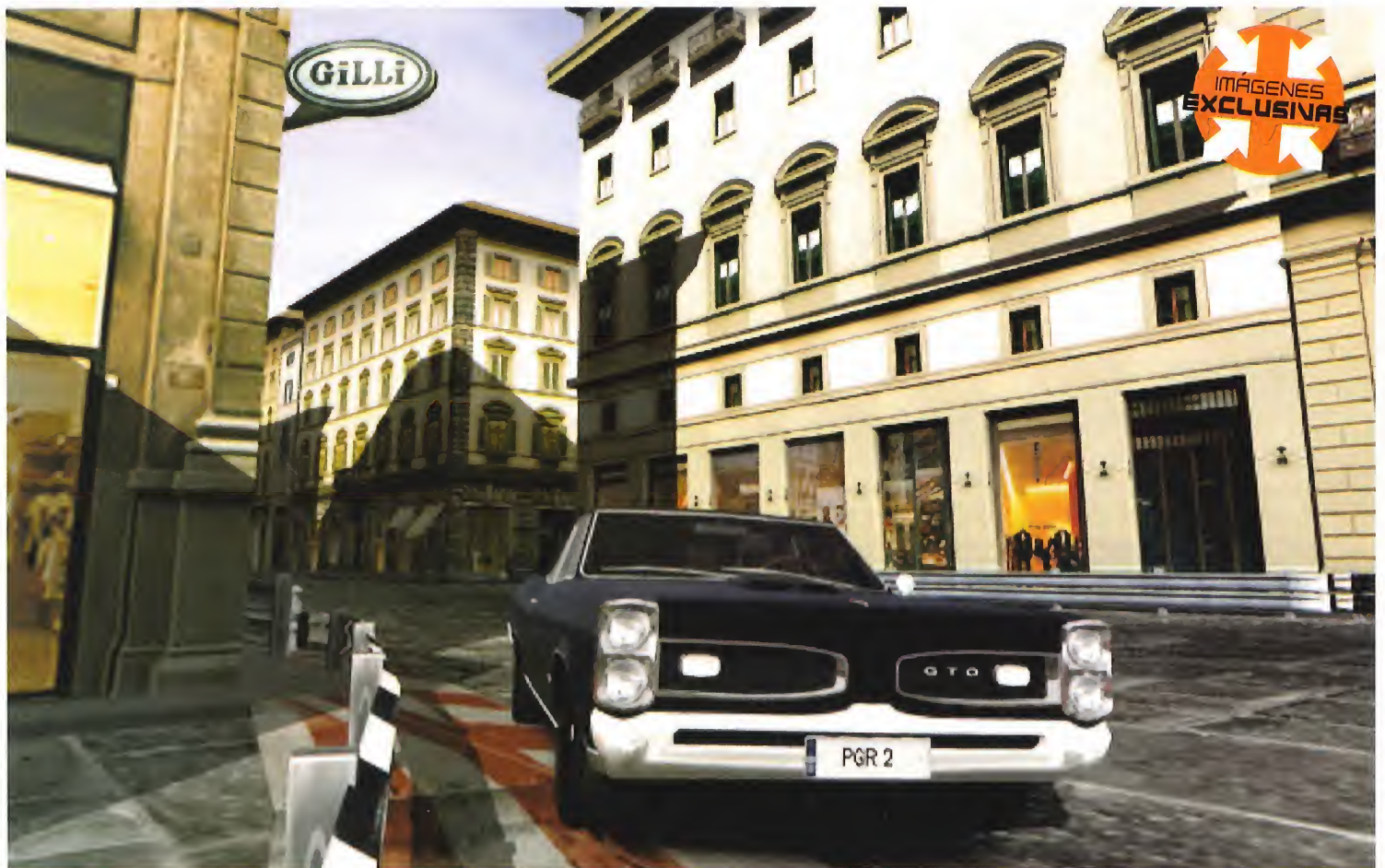


» Alcanza una determinada velocidad ante una cámara de toma de velocidades

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» MUNDO FANTASMA

Pese a que ni de lejos ha tenido confirmación, Microsoft espera poder disponer de grabaciones de coches fantasma para *Live* de unas cuantas celebridades relacionadas con las carreras, entras las que se espera poder incluir las de famosos conductores de Fórmula 1 y de determinados comentaristas automovilísticos de la televisión. Pronto podremos darte más información sobre este aspecto en nuestra sección *PlayLive*.



↑ Por ahora tan sólo se puede curiosear a través de los escaparates, pero estamos a la espera de una actualización que te permita parar y ojear bolsos y vestidos de moda.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» APARECEN PÁJAROS

Conseguir que el escenario resultara más animado ha sido uno de los objetivos más ambiciosos. Ahora podrás observar bandadas de pájaros sobre la pista, contemplar trenes que corren y barcos por los ríos. Pero todavía estamos a la espera de peatones y espectadores.

» chocas contra los otros coches, pero no los pierdes todos. También hay mucho más margen de maniobra». Antes de una carrera puede que te adviertan, por ejemplo, que en este determinado evento no se perderán Kudos por choques sin importancia. Esto convierte a *PGR2* en una incursión mucho más justa dentro del mundo de las carreras automovilísticas urbanas de alto rendimiento; además, podrás abandonar cualquier tipo de frustración en el semáforo de salida.

Dentro de la nueva configuración de dificultad, también hay características mucho más flexibles, que abarcan desde Novato hasta Experto, pasando por Fácil, Medio y Difícil. Esto no se encontraba en el original, lo que en opinión de Pannell «contribuía a que la curva de aprendizaje resultara más complicada de superar, especial-

mente hacia el final». Aunque puede parecer un añadido bastante estándar, su introducción presagia cambios considerables en las tácticas disponibles. La mayor dureza de las dificultades se ve recompensada con Kudos extra por tus derrapes, por las buenas trayectorias de conducción, por tus trompos, por tus saltos por los aires, etc., pero si un reto tiene una dificultad que supera tus posibilidades o las de tu coche, puedes dejarla de lado. «De todos modos, si es una prueba con los conos y eres malo en este apartado, debes escoger el nivel Fácil», comenta Pannell, «pero si se trata de un ataque de velocidad a todo gas y dispones de un Ferrari, podrías escoger el nivel Experto o Difícil. Cuanto mayor sea la dificultad de la prueba, más Kudos obtienes, así que podrías arriesgarte o, si tan sólo necesitas 2000 Kudos para la

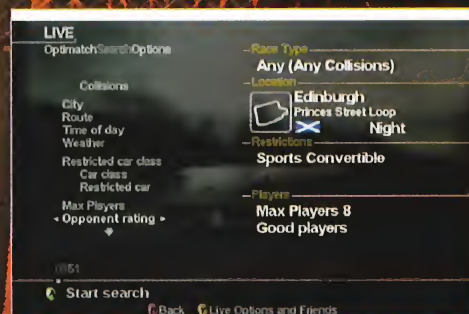
compra de un coche nuevo, podrías elegir el nivel Medio e intentar ir a por él».

Como ocurre con la propia experiencia de conducción potente, el ajuste del nivel de dificultad para una fase pasa por encontrar la línea correcta, juzgando la recompensa en Kudos que puede permitirte obtener en relación con las tareas que debes realizar y las ciudades que te merez de ganas de desbloquear. Esto también significa que *PGR2* encaja con todo tipo de habilidades y que siempre hay una buena razón para que las carreras resulten desafiantes sin que los eventos sean extremadamente difíciles, como a veces ocurría al final del juego original.

Los circuitos que nos fueron revelados de una forma totalmente exclusiva por Pannell incluían a los anteriormente embargados »

EL CAMPEÓN PANNELL O SU COCHE FANTASMA »

» «XBOX LIVE dispondrá de juego cara a cara, de modo que podrás vértelas con otros ocho coches corriendo *on line*», explica Pannell. «También hay una característica verdaderamente asombrosa: si consigues la mejor vuelta de una ciudad, tu coche fantasma queda cargado en el servidor y, en teoría, podría entrar en *Live* para correr contra ti, aunque no te hallaras *on line*. Creo que, en definitiva, lo mejor son las carreras cara a cara. El coche fantasma resulta bonito y te sitúa como líder en una determinada ciudad, pero no debe constituir el principio y el fin de los juegos de carreras», afirma Pannell.



↑ Construye carreras a medida con un montón de opciones multijugador.



↑ Evidentemente, existe soporte para el multijuego a pantalla partida.



↑ Los coches fantasma constituyen un listón a superar constantemente.



↑ La recreación del edificio de la Ópera y del Harbour Bridge, de Sidney, es perfecta.



↑ Ante situaciones de mayor dificultad, para tener éxito deberás conseguir mejores posiciones.

Podrías acercarte el rostro a la ventanilla y el resol te molestaría

» circuitos de Sydney y Yokohama. Sydey proporciona un ejemplo extraordinario de detalle en cuanto a ambientes urbanos, con circuitos en los que se pueden apreciar impresionantes modelos 3D de la Ópera y del Harbour Bridge, con texturas fotorrealistas de todos los escaparates de las tiendas que pueblan el circuito en su localización real. Pannell sonríe: «Han recorrido todas las ciudades tomado fotos de todo. Toman prototipos de la estructura de la ciudad y efectúan un mapeado a partir de dichos prototipos». Pannell llega a proclamar que «me atrevería a decir que llegan a alcanzar una exactitud del 90% a la hora de reproducir las ciudades». Y por las que hemos visitado nosotros, estamos totalmente de acuerdo.

Los deslumbrantes rayos de sol ponen de relieve las texturas del asfalto, que son tan reales que uno acercaría el rostro a la ventanilla y se vería obligado a apoyarse de nuevo sobre el respaldo para evita el resol; los efectos de sonido también rugen todopoderosos, proporcionando un ruido de vehículo perfectamente auténtico y complementado por el toque aún más realista de las grabaciones de las estaciones de radio locales. Un máximo de cuatro estaciones reales

proporcionan la banda sonora de cada una de las diez ciudades, con 200 pistas de 175 artistas. Y si esto no te resulta lo suficientemente ecléctico, o si sencillamente no te gusta la música de *Gotham*, extrae pistas de tus CD, almacénalas en el disco duro de tu Xbox y selecciona tu propia banda sonora. Incluso se puede ver el modelo animado de conductor manipulando la radio mientras tú cambias las estaciones, especialmente en los modelos descapotables.

Pero no es tan sólo el detalle lo que impresiona mientras vas avanzando por las pistas súper-realistas de *PGR2*, sino que es la variedad constante de eventos y la ponderación casi perfecta de los retos ajustables lo que constituye el verdadero gancho. Mientras el juego original dejaba la huella indeleble de goma, exclusiva Xbox, sobre el género de carreras, este *Project Gotham Racing 2*, habilitado para *Live*, supera a su compañero de escudería con aplomo y estampa una señal de «no molestar» en la parrilla de salida, para que todos los rivales lo contemplen con estupefacción, así como con pavor y humilde respeto. Ya nos queda muy poco para probar la versión completa. Seguiremos informando sobre este magnífico título.



LEVANTA EL PARACHUQUES

» *PGR2* se juega desde una gran diversidad de perspectivas; la visión predeterminada que permite ver el modelo del coche y otras dos vistas hacia delante, situadas a la altura de la capota y del cierre del portaequipajes. Estas dos últimas te pondrán la carne de gallina por la enorme velocidad que aparentan, y también aportan un espejo muy útil para mirar atrás. No hay visión del panel de control ya que Bizarre Creations se empeñó en que *PGR2* no guardara relación alguna con un simulador a pesar de la exactitud física de los coches, que convierte cada modelo en una cosa completamente distinta de conducir. Después de todo, se supone que debe constituir una diversión que no acabe nunca...



» Los descapotables de esta pantalla muestran mejor el excelente modelo de conductor.



» Otras perspectivas de conducción se sitúan a bajo nivel y se ensucian por culpa de la suciedad de la carretera.



» Un ligero empuje de la cámara proporciona una sensación de agarre en los derrapes.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» **DISCO DURO**
Todavía no existe confirmación de que vaya a haber contenidos descargables, aunque Microsoft espera poder ofrecer como mínimo coches nuevos. Estos, junto a nuevas ciudades, constituyen una posibilidad que depende de cómo se va a gestionar en el

futuro el contenido *Live*. Nosotros especulamos con que va a tratarse de pequeñas descargas gratuitas y actualizaciones más voluminosas por las que, desgraciadamente, habrá que pagar.

» **MÁS ROJO**
Uno de los coches de más alto rendimiento

de *PGR2* es el Enzo Ferrari. Su diseñador e ingeniero jefe, Amadeo Felisa, dice: «Estamos muy complacidos de constituir una parte integral de la franquicia *PGR2* y nos hallamos sumamente emocionados por el papel y la preeminencia de que goza el nuevo Enzo Ferrari».

JUEGA SIN LIMITES!



POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S. Robotics®

Ready. Set. Connect.™

Disponible en:



LA CONQUISTA DE JAPÓN

Xbox gana terreno día a día, pero Japón se le resiste. ¿Cuál debería ser el plan de ataque de Microsoft en el país del sol naciente?



LA CONQUISTA DE JAPÓN

ES MUY POSIBLE que no te importe si a los japoneses les gusta Xbox o no. Después de todo, viven a miles de kilómetros de tu casa, hablan un idioma que nunca necesitarás aprender y están obsesionados con las chicas de los dibujos animados. Y tienen a Sony y a Nintendo como jugadores de su equipo local. Pero si no fuera por ellos, el mundo de los videojuegos nunca hubiera llegado a ser lo que es hoy en día y Microsoft lo sabe...

Todos sabemos que la mayoría de los grandes videojuegos vienen de Japón. Por lo que respecta a Japón, Microsoft ha intentado conseguir más de una cita a ciegas pero todavía no ha encontrado a su pareja perfecta. La historia dicta que a menos que se establezca una buena base en el país del sol naciente, cualquier consola está destinada a fracasar al final del día. Bill y sus compañeros de trabajo son totalmente conscientes de este hecho, así que Microsoft está intentando ejecutar un plan lento, pero eficaz, para su Xbox en el este, centrándose en un crecimiento a largo plazo. Algunos de los programadores clave para Xbox son japoneses y han aportado títulos de la talla de *Dead or Alive 3*, *Panzer Dragoon Orta*, *Crazy Taxi 3* y *Jet Set Radio Future*. Es por eso que resulta absolutamente vital prestar atención a esta región; el desarrollo de futuros proyectos depende de ello.

En este reportaje echamos un vistazo a cómo Xbox está intentando conquistar la tierra del entrete- ➤



↑ DOAXBV es el juego para Xbox más vendido en Japón. Microsoft necesita más títulos como éste para tener éxito.

Los diez mejores

ÉSTOS SON los títulos de más éxito en Japón, según Koji Aizawa, jefe de redacción de la respetada revista *Famitsu Xbox*. *Famitsu* tiene un sistema único de puntuación en el que cuatro analistas ponen nota al juego y después se suman sus notas alcanzando

un máximo de 40. Hemos incluido las puntuaciones que cada juego obtuvo en la revista *Famitsu Xbox* (la de Koji es la primera de la lista de cuatro) y, teniendo esto en cuenta, una puntuación de 30 en *Famitsu* sería como un 8,5 en nuestra querida ROX.



Shikigami no Shiro

Género: Shoot 'em up
Desarrollador: Alfa System
Lanzamiento: 19-12-02

Puntuación Famitsu Xbox: 28/40 (8,7,5,8)

ROX DICE: ¿Recuerdas las antiguas máquinas arcade de disparos con *scroll* vertical? En Japón, este tipo de juegos todavía siguen dando guerra. Siempre sale en el mercado japonés algún título en el que debes adentrarte por naves y túneles y disparar a todo bicho que se mueva. *Shikigami no Shiro* (*El Castillo de Shikigami*) es una obra de los expertos en el género y permite al jugador controlar a un avatar volador -imagina a Neo volando como Superman en un escenario totalmente manga-. El aspecto más interesante del título es que cuando te acercas a los enemigos, tu poder de ataque aumenta dramáticamente. Así pues, se consigue que quieras acercarte al peligro lo más que puedas sin cruzar esa línea que puede acabar con tu personaje. Un pequeño gran juego que se ganó una buena legión de aficionados en Japón. Recientemente se creó una nueva carátula, se editó y se distribuyó en el mercado estadounidense bajo el título de *Mobile Light Force 2*.



Koji Aizawa dice: «Los puntos fuertes de este nuevo y moderno shooter son su excelente sistema de combate y su estilo gráfico anime. Me encanta.»



Bistro Cupid

Género: Simulación
Desarrollador: Success
Lanzamiento: 13-06-02

Puntuación Famitsu Xbox: 28/40 (7,6,8,7)

ROX DICE: Un título de cocinar que se centra en la carrera del joven cocinero Coriander, que recibe la llamada del reino de Cinnamon para ir a una universidad culinaria especial. Allí deberá realizar todo tipo de platos y comidas. Además de hacerse cargo de un restaurante, también deberá recoger ingredientes, cazar animales y atraer a los clientes con buena comida. Tu misión es guiar a Coriander en los intrincados caminos de la cocina y convertirte en el mejor propietario del restaurante que está a tu cargo. La jugabilidad incrementa con las 12 chicas que te acompañan en esta aventura, cada una de ellas con sus propias aspiraciones. Desde la morena Sun Flower que adora la comida rápida y sueña con casarse con un hombre rico, hasta Rose Cinnamon, princesa del reino y hábil en la comida japonesa. Coriander puede llegar a construir un restaurante de 12 plantas, cada una con la especialidad de comida de cada chica.



Koji Aizawa dice: «Este juego de cocina no se parece en nada a lo anteriormente visto. Pero ha tenido tanto éxito que ya se está preparando una secuela.»



J-Phoenix Kikou Heidan

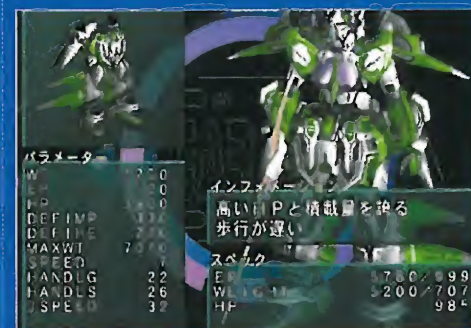
Género: Simulador de Mechas
Desarrollador: Takara
Lanzamiento: 12-05-2002

Puntuación Famitsu Xbox: 27/40 (7,7,6,7)

ROX DICE: El tradicional género de lucha entre robots gigantes que tanto gusta a los japoneses y a miles de jugadores de todo el mundo ejemplificado en *J-Phoenix*, un juego de proporciones épicas y gráficos explosivos. Ambientado en las tierras del pequeño país Alsarea, *J-Phoenix* te permite embutirte en la piel metálica de un robot gigante y luchar para evitar la invasión de las fuerzas malignas de la República de Valim. El juego para Xbox es una versión -mejorada al juego y que te ofrece una película anime titulada *PF Lips*. Aunque algunos analistas japoneses han criticado su pobre sistema de control, este título ha disfrutado de un éxito considerable y es, sin duda, una alternativa mucho más barata que *Tekki* (*Steel Battalion*).



Koji Aizawa dice: «Un juego de acción basado en la popular serie de animación. La jugabilidad y los gráficos son mejores que la versión para PS2.»





↑ El lanzamiento japonés en Akihabara fue bastante bueno para una consola occidental. La última (la 3DO) fracasó miserablemente.

» nimiento digital más importante del mundo y examinamos también algunos de los títulos para Xbox japoneses más famosos en aquellas lejanas tierras. El único problema es, posiblemente, que nunca llegues a ver estos juegos en tu tienda favorita.

Naturalmente, todo el mundo sabía que iba a ser una batalla dura. Nunca ha habido, desde que se lanzó el primer microprocesador para el público general pensado para el entretenimiento electrónico, un desarrollador occidental de consolas que haya obtenido un éxito considerable en Japón. De hecho, desde 1993, año en el que se lanzó la maldita 3DO, ningún desarrollador occidental se ha atrevido siquiera a intentar conquistar el mercado japonés. ¿Te acuerdas de la 3DO? Pensábamos que no. Mientras que Xbox se ha convertido en un éxito sin precedentes en el resto del mundo de la corta historia de los videojuegos, desplazando incluso a la todopoderosa Nintendo en lo que a ventas se refiere, la consola de Gates todavía hace aguas en los mares de Japón. Y es que los japoneses responden de diferentes formas a los productos estadounidenses: mientras que Coca-Cola, Disneyland y Starbucks han sido éxitos enormes, los coches Ford y el arroz americano han terminado en el más profundo de los olvidos. Para Microsoft, una compañía occidental que intenta entrar en el mundo de las consolas dominado totalmente por los japoneses, la recompensa es mucho mayor que la que puedan obtener cualquiera de las compañías antes mencionadas. Tener éxito en Japón no es tan sólo



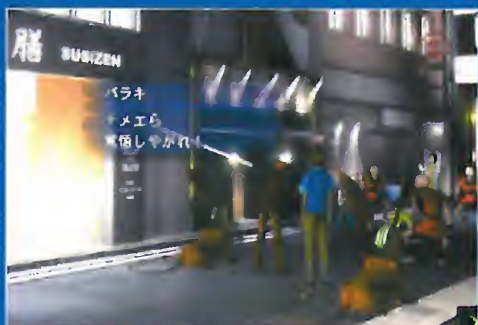
Shin Megami Tensei Nine

Género: RPG
Desarrollador: Atlus
Lanzamiento: 12-05-2002
Puntuación Famitsu Xbox: 31/40 (8,8,8,7)

ROX DICE: La serie *Shin Megami Tensei* es muy famosa en oriente y ha pisado los circuitos de todas las consolas importantes de la industria. La historia se centra en el Tokio post-nuclear a principios del siglo XXI. Décadas después de la destrucción de la capital, se recrea el Tokio de los 90 digitalmente para que los ciudadanos puedan divertirse. Para los que exploran este nuevo mundo, se les proporciona lo que se llama NAVI y que son programas de ordenador. No obstante, algunos NAVI rebeldes empiezan a hacer de las suyas y el gobierno crea una agencia para controlarlos. Tú debes asumir el papel de Kei, un joven recluta de la agencia que empieza su aventura después de que un NAVI rebelde ataque un concierto de música pop. El mejor aspecto del título es que puedes hablar con los monstruos con los que vas a luchar y, si eres lo suficientemente hábil, puedes llegar a convencerlos para que te den dinero, objetos curiosos o para que incluso se unan a tu grupo.



Koji Aizawa dice: «Una de las más famosas series de RPG en Japón. Su atmósfera espiritual es única y las negociaciones con los monstruos son muy interesantes.»



NUDE@

Género: Simulador de Relaciones Virtual
Desarrollador: Microsoft
Lanzamiento: 24-04-03
Puntuación Famitsu Xbox: 29/40 (7,9,7,6)

ROX DICE: NUDE son las siglas de Natural Ultimate Digital Experiment. Te haces con un robot (Sistema de Secretaria Asistente Personal) que no tiene ningún tipo de conocimientos al empezar y, lentamente, deberás nutrirla y educarla a través del periférico en forma de micrófono que acompaña al juego. Hablando con ella y enseñándole palabras e información, pronto será capaz de comunicarse utilizando un gran abanico de emociones. Al principio, el robot sólo repite palabras y frases, pero a medida que pasa el tiempo, al final emerge la conversación natural. El juego utiliza el tipo de tecnología de reconocimiento de voz que usan algunos móviles y dispones de archivos de voz pre-preparados así como un revolucionario sistema de síntesis de habla en tiempo real. Esta tecnología permite una flexibilidad única en las respuestas individuales para cada jugador. Visita la página www.pandorabots.com para descubrir más acerca de este título.



Koji Aizawa dice: «Lleva la IA y la tecnología de comunicación de voz a un nivel completamente nuevo. Es, sin duda, una experiencia revolucionaria.»



Nezmix

Género: Acción
Desarrollador: Media Vision
Lanzamiento: 22-02-02
Puntuación Famitsu Xbox: 19/40 (7,4,4,4)

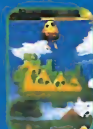
ROX DICE: Nezmix (un híbrido entre las palabras «nezumi», que significa «ratón» y la palabra inglesa «mix») apareció junto al lanzamiento de Xbox en Japón y es una obra del equipo de desarrollo de Microsoft en el país nipón. Es un título de aventuras y acción en el cual debes asumir el papel de Apollo, el líder de una banda de ratones que debe descubrir qué diablos pasa con sus suministros de comida que desaparecen misteriosamente. Pronto descubres que tu comida se la lleva una banda de roedores alemanes y, claro está, deberás pararle los pies cueste lo que cueste. El juego dispone de un sistema de control muy simple que seguramente se incorporó para que los usuarios más jóvenes pudieran hacerse con el juego fácilmente. El famoso grupo de música japonés Fôlder 5 se encargó de la música principal del juego y todo el aspecto general fue diseñado para atraer a una audiencia joven y femenina.



Koji Aizawa dice: «El aspecto gráfico del título demuestra el increíble potencial de Xbox, pero el sistema de juego es demasiado pobre.»



> Los diez mejores



Thousand Land

Género: RPG de estrategia
Desarrollador: From Software
Lanzamiento: 20-03-03
Puntuación Famitsu Xbox: 32/40 (9,9,7,7)

ROX DICE: Cualquiera que haya jugado a *Command & Conquer* ya conocerá el encanto que tienen este tipo de juegos. En *Thousand Land*, los japoneses se han basado en el mismo concepto pero le han dado un toque muy distintivo, como solo ellos saben hacer. Empiezas el juego construyendo un fuerte para albergar tu población de APO (pequeños seres naranjas que luchan por ti) y después, cuando ya tienes suficientes, los envías a luchar y a conquistar otros fuertes mientras al mismo tiempo defiendes el tuyo. Puedes dar órdenes a tus soldados tales como la tradicional «Atacar» y otras más curiosas como «Jardín» (debes mantener el encanto y el estilo de tu fuerte al fin y al cabo). A medida que tu rango aumenta, los APO se vuelven más inteligentes y dispones de más opciones y objetos. La posibilidad de jugar *on line* ha sido un éxito rotundo en Japón y se han organizado ya multitud de competiciones para atraer la atención del público. Esperamos ver muy pronto cómo Microsoft introduce innovaciones parecidas en nuestro país.



Koji Aizawa dice: «El diseño de los personajes es extraño, incluso para los japoneses. Pero se trata de un gran título de fantasía y estrategia en tiempo real.»



Touge R

Género: Conducción Arcade
Desarrollador: Atlus
Lanzamiento: 12-12-02
Puntuación Famitsu Xbox: 26/40 (7,7,6,6)

ROX DICE: Las carreras arcade son tan populares en Japón como en tierras europeas. Puede que muchos de vosotros conozcáis la serie arcade *Initial D* (una especie de cuando *Sega GT* se encontró con *Ridge Racer*), pero seguramente la serie *Touge R* no sea tan conocida. Este título es la continuación del juego para Sega Saturn *Touge: King of the Spirits*, un híbrido entre conducción arcade y realista. En la secuela para Xbox debes encarnar el papel de un joven piloto que debe competir a toda velocidad contra otras bandas callejeras. El objetivo es muy simple: tus competidores te retarán y deberás batirlos en carreras a tres vueltas. Si ganas, puedes desbloquear el coche de tu enemigo. Puedes configurar tu coche y aumentar sus prestaciones así como demostrar tus habilidades al volante con técnicas especiales que vas aprendiendo. *Touge* dispone de un gran número de fans en el país del sol naciente y, aunque es poco probable que se distribuya en nuestro país, no deja de ser un juego excelente, hilarante y rápido, muy rápido.



Koji Aizawa dice: «título de conducción ambientado en caminos de montaña. Los gráficos no son de lo mejor que hemos visto.»



The Wild Rings

Género: Lucha
Desarrollador: Microsoft
Lanzamiento: 10-04-2003
Puntuación Famitsu Xbox: 27/40 (7,7,6,7)

ROX DICE: Los juegos de lucha profesional se están haciendo más y más populares cada día que pasa en cualquier parte del mundo. *The Wild Rings* pretende convertirse en el título de lucha profesional definitivo y ha atraído la atención de muchos seguidores occidentales. En el juego dispones de 100 luchadores modelados a partir de luchadores reales. El punto fuerte está en que luchadores de artes marciales y de lucha profesional pueden competir los unos contra los otros para ver quién es el más duro. Los gráficos son excelentes y los efectos de *blur* que aparecen al realizar golpes críticos son espectaculares. Por desgracia, no hay mucha sangre salpicando la pantalla, pero la profundidad en la jugabilidad sustituye perfectamente el crujir de huesos. El juego varía según el luchador que elijas y se recrea la sensación de un torneo de artes marciales a la perfección. También puedes crear a tu propio luchador y otorgarle hasta 75 movimientos diferentes -algo muy popular entre los jugadores nipones-.



Koji Aizawa dice: «Hay muchas referencias a viejas obras maestras como *Fire Pro Wrestling* de Human. El editor de personajes es genial.»



» dinero extra, es una necesidad virtual.

El gran diseño exterior de Xbox tampoco ha ayudado mucho a convencer a los propietarios de esos diminutos apartamentos que pueblan Tokio y, a primera vista, los números no son muy alentadores. En 2003, según la revista *Famitsu*, Xbox ha vendido tan solo 50.000 unidades, mientras que PS2 ha llegado a un millón de hogares en el mismo tiempo. Aunque en Estados Unidos las ventas se desbordaron y superaron todas las expectativas cuando se alcanzó la cifra de 1.5 millones de unidades en el primer mes y una media de tres juegos por consola, solo 123.000 unidades se vendieron la primera semana de su lanzamiento en Japón -frente a las 300.000 unidades de GameCube-. El precio de lanzamiento de la consola era un poco superior comparado con el de sus competidores. Xbox salió a un precio de 34.800 yens, mientras que PlayStation 2 estaba a 29.800 yens y GameCube a 24.800. Las cosas no mejoraron mucho en los meses que siguieron al lanzamiento ya que en abril de 2002 la compañía Media Create informó que en la primera semana de abril Microsoft vendió 2.179 unidades de su máquina, una cifra



» Nezmik: «Idea genial, pobre realización».

muy, pero que muy baja para una sistema que se acababa de lanzar al mercado. Esa misma semana, la vieja PSone, de Sony, vendió 3.959 unidades y Dreamcast se las apañó para superar a Xbox vendiendo 3.427 en tierras niponas. Por lo que respecta a los otros sistemas de nueva generación, PS2 y GameCube vendieron 80.734 y 15.068 unidades respectivamente. No obstante, a pesar de que las primeras batallas han resultado ser una masacre, la



» ¿El futuro está en la cocina?

guerra está lejos de haber terminado. Microsoft ha resistido todos los golpes que se le han lanzado y ha confesado que tales cifras eran las que se esperaban. Xbox Live está totalmente operativo en Japón y los suscriptores aumentan día a día. Los títulos japoneses exclusivos para Xbox son más y más cada mes que pasa pero, quizás aún más importante que cualquiera de estos factores en el éxito de Xbox, es que Japón está cambiando.

La industria japonesa de los videojuegos ha pasado por algunos momentos duros y muchos analistas auguran una especie de espiral que puede llevarles a una catástrofe. Más y más desarrolladores occidentales están obteniendo más éxito que sus compatriotas japoneses y, en algunos sectores...

Las raíces de Xbox Live están penetrando lentamente en una nación en la que la banda ancha está disponible para todo el mundo



Otogi

Género: Acción

Desarrollador: From Software

Lanzamiento: 12-12-2002

Puntuación Famitsu Xbox: 32/40 (8,8,9,7)

ROX DICE: Puedes comprobar tú mismo este increíble título con la demo jugable que ofrecíamos el mes pasado. Se trata de un juego de acción de aspecto imponente ambientado en el antiguo Japón y nos cuenta el mito de Raiko, un asesino de demonios que recibe la llamada de una misteriosa mujer. Raiko deberá emprender un viaje para acabar con todos los demonios y espíritus de la zona y restaurar el equilibrio natural de «ki» (energía espiritual) en el mundo. Una historia muy popular en Japón que ha pasado de generación en generación a través del teatro Kabuki y de las escrituras en piezas de madera. Hay algunos toques a lo *Matrix* en los combates y las espectaculares secuencias de lucha se llevan a cabo en escenarios que quitan el hipo. La atmósfera del juego es terrorífica y puedes escuchar la típica voz japonesa narrando los hechos, los tradicionales tambores japoneses y las flautas. Se trata de un asalto estupendo y sin duda alguna, ofrece algunos de los gráficos y efectos visuales más espectaculares que hayan pasado por los circuitos de Xbox hasta ahora.



Koji Aizawa dice: «Algo sencillamente fantástico. El juego tiene un toque oriental parecido a *Onimusha*. El sonido y los gráficos son únicos.»



>P y R

nos las apañamos para entrevistar a Peter Moore, un hombre muy ocupado y responsable de todas las ventas y marketing de Xbox en Japón.



¿Cómo describirías la posición de Xbox en el mercado japonés?

Tenemos a grandes compañías japonesas produciendo títulos asombrosos para Xbox. Siempre hemos sabido y dicho que Japón sería un mercado difícil para

nosotros. Pero Microsoft mira hacia el éxito a largo plazo para Xbox y esperamos incrementar nuestras alianzas y presencia en Japón.

Microsoft siempre supo que Japón sería un mercado excepcionalmente difícil de penetrar. ¿Las ventas han excedido las expectativas?

Aunque no podemos confirmar las cifras de ventas proporcionadas por terceras compañías, reconocemos que Japón ha sido todo un reto para Xbox. No obstante, nos mantenemos firmes en nuestra posición y queremos entrar en este mercado. Estamos trabajando con distribuidoras y desarrolladores japoneses que ampliarán el catálogo de Xbox y lanzarán títulos del calibre de *The Wild Rings*, *N.U.D.E.*, *Kung Fu Panic*, *MechAssault* y *TFLO (True Fantasy Live Online)*. Lanzamos con éxito el servicio *Xbox Live* en Japón a principios de este año y esperamos ampliar la comunidad en el futuro. Creemos que hemos establecido una buena base para el futuro y muy pronto habrá nuevos anuncios.

¿Cómo cree que Xbox Live en Japón ayudará a mejorar la popularidad de la consola?

Recientemente anunciamos que *Xbox Live* ya dispone de más de 500.000 usuarios en todo el mundo tan solo unos meses después de la puesta en marcha del servicio. Acabamos de empezar en Japón pero estamos muy contentos con la respuesta que estamos recibiendo por parte de los usuarios en este país. Creemos que futuros títulos *on line* como *MechAssault* y *TFLO* atraerán a muchos más usuarios hacia nuestro servicio. La respuesta inicial al servicio en Japón ha sido positiva, con buenas ventas del *kit Xbox Live* así como un buen *feedback* por parte de los consumidores. La respuesta entre los usuarios ha sido muy favorable gracias a la fácil configuración del servicio así como a la capacidad uni-

ca de comunicación por voz. Además, el servicio *Xbox Live* ha estado operativo sin ningún incidente en Japón.

¿Cuál ha sido el juego más vendido para Xbox y cuáles cree que son las razones de ese éxito?

La serie *DOA*, con *DOA3* y *DOA Xtreme Beach Volleyball*, han sido los títulos más vendidos en Japón para Xbox. Se trata de una franquicia creada por uno de los desarrolladores líder en Japón (Team Ninja) y muestran realmente el tremendo potencial y las capacidades de Xbox.

Los analistas comentan que la industria de los videojuegos en Japón está entrando en una mala época. ¿Cree que la creciente popularidad de Xbox en occidente ayudará a ver las cosas de otra forma en tiempos difíciles?

Algunos aspectos económicos han impactado sin duda en el mercado japonés recientemente, pero Japón es y será siempre un mercado de consolas importante para el éxito a largo plazo que busca Microsoft.

¿Cuáles son los planes de Microsoft para mejorar la situación de Xbox en Japón?

Xbox avanza agresivamente en Japón con ofertas como *Xbox Live*, que permite a los jugadores japoneses competir los unos con los otros *on line*. El estudio de desarrollo de Microsoft en Japón continuará creando títulos de interés para el público japonés y para el resto del mundo. También trabajamos conjuntamente con algunos de los desarrolladores japoneses más importantes entre los que se incluyen Capcom, Namco, Konami, Sega, Bandai y otros.

Xbox Live en Japón ya ha servido para realizar competiciones on line de juegos como Thousand Land. ¿Cuál fue la respuesta del público?

La segunda competición de *Xbox Live* (la primera se realizó el día del lanzamiento del servicio) tuvo lugar el día 19 de marzo en MUSE, un club en el centro de Tokio. Aproximadamente 300 usuarios de *Xbox Live* y gente de la prensa jugaron con *Xbox Live* y demos jugables americanas. Intentamos ofrecer continuamente eventos de este tipo para que los usuarios se comuniquen *on y off line* a través de *Xbox Live*.

>Ediciones Especiales



HASTA AHORA se han lanzado dos ediciones especiales de la consola en Japón. La primera se conocía *carñosamente* con el nombre de «Smokey», que significa *humo* en inglés y estaba disponible el mismo día del lanzamiento de Xbox en Japón. Su precio rondaba los 39.800 yens y se produjeron 50.000 unidades. Esta edición especial dispone de una carcasa de color negro claro en lugar del negro oscuro y el logo de Xbox en la parte superior es negro con letras plateadas en lugar de verde.



↓ El círculo negro está pensado para aquellos que odian la «X».

El paquete de esta edición especial se completaba con el cable AV de alta definición, los cables AV estándar, un controlador de color negro claro y un llavero con la firma de Bill Gates por un lado y un número de serie en el otro lado.

Recientemente, se lanzó al mercado la *Panzer Dragón Xbox*. Sólo se produjeron 999 y dispone de un diseño más innovador. Se trata de una pieza muy buscada en lo que a *merchandising* de Xbox se refiere por su singularidad.



↓ ¿Te gusta? Encontrarla es más difícil que aquello de la aguja en el pajar.

» res de la industria, los videojuegos desarrollados en occidente están pagando las facturas de sus padres japoneses. Mientras que hace tan solo cinco años los títulos occidentales se limitaban a ser copias baratas de juegos japoneses, ahora, productos para Xbox como *Halo*, *Ghost Recon*, *MotoGP*, *Amped* y *Rocky* lideran sus respectivos géneros. Microsoft ha conseguido poner un pie en tierras niponas y, quizá, por primera vez desde principios de los años 80, la industria de los videojuegos en Japón se esté volviendo un poco más flexible. Es muy posible que Microsoft, que continúa expandiendo su éxito gracias a *Xbox Live* y al poder escondido de su máquina, se convierta en la primera compañía de hardware occidental en casi 20 años en obtener éxito mundial a largo plazo en la industria de los videojuegos -sin conquistar Japón-, de momento.

Pero tal y como hemos dicho, la lucha está lejos de haber terminado y Microsoft continúa haciendo todo lo posible para encandilar a los japoneses. Las raíces de *Xbox Live* están penetrando lentamente en una nación en la que la banda ancha está disponible para cualquier hombre, mujer o niño. Y, aún más importante, los juegos están encontrando un sitio en los hogares de los consumidores japoneses. Con títulos como el sorprendente *Otogi* y *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* conquistando primero el mercado japonés y después el resto del mundo, podemos estar seguros de que hasta el próximo reportaje acerca de Japón y Xbox el futuro parece esperanzador y, como no, teñido de verde.





DE LOS CREADORES DE
SPLINTER CELL

**Totalmente en
castellano**

Tú eres el comandante de los **Rainbow Six**, un **equipo SWAT** de élite.

Sentirás que estás realmente al mando con el **nuevo sistema de comunicación por voz**:

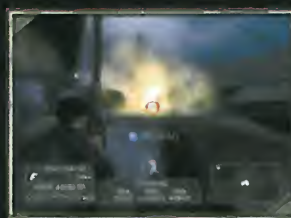
¡¡¡podrás usar tu micrófono para dar órdenes a tu equipo!!!*
y cumplir vuestra misión **juntos**.



www.rainbowsix3.com

Tom Clancy's **RAINBOW SIX[®] 3**

Entra en el espíritu de equipo



*El micrófono se vende por separado



**Premio al
mejor juego
del X03**





ANÁLISIS

iBienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos on line de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

PUNTUACIÓN

8,5-10,0

LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4

JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4

LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,5-5,0

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5

UN JUEGO MALO, MUY MALO.

VEREDICTO

POTENCIAL

¿Cómo es técnicamente el juego?
¿Aprovecha el potencial de Xbox?
¿Cómo es de impresionante?

ESTILO

¿Qué elegancia tiene el juego?
¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño?
¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN

¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida?
¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD

¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?



LO MEJOR

+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...



LO PEOR

- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN

Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10 // 10

ANÁLISIS DEL MES



FREESTYLE METAL X

Un juego complejo pero intuitivo de motocross Freestyle.

056



NHL 2004

La nueva entrega de EA de su famoso título de hockey sobre hielo.

062



FREAKY FLYERS

Elige un vehículo y lázate a surcar los aires en un arcade de conducción.

058



CLUB FOOTBALL

Real Madrid o FC Barcelona. FC Barcelona o Real Madrid.

052



JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

El carismático personaje recupera su sarcástico carácter.

056



NBA LIVE 2004

NBA Live necesitaba un cambio profundo y éste se ha materializado en una apuesta decidida por la jugabilidad.

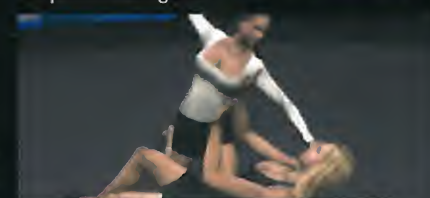
042



ALTER ECHO

Lucha contra un malvado loco en un planeta alienígena.

064



WWRAW 2

Para los amantes de la lucha, llega la secuela de este título.

066



THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST

Conduce Minis y otros vehículos por las calles de L.A.

068



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Eurocom toma el relevo de The Collective para realizar esta secuela de una primera entrega excelente que cuenta con una dosis extra de acción.

048



VOODOO VINCE

Explora y lucha como Vince, un muñeco de vudú que intenta encontrar a su propietaria, Madam Charmaine.

044



GROUP S CHALLENGE

Un título que intenta aportar un poco de conducción más seria de la oferta que actualmente hay en el mercado.

060



BUSCANDO A NEMO

Una odisea bajo el agua fantástica que tiene a un simpático pez payaso como protagonista de toda la aventura.

070



↑ Todos deseamos volver a ver a Kobe Bryant haciendo de las suyas.

Y la revolución llegó a la NBA

NBA LIVE 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003
JUGADOR: 1-4
WEB: WWW.EA.COM



UN PODELANTO

Disfruta del mejor baloncesto con las estrellas de la mejor liga del mundo: la NBA.

MIENTRAS medio mundo se encuentra pendiente de la resolución final del caso de presunta violación de Kobe Bryant a una menor, el otro medio ya disfruta de lo que da de sí el nuevo *NBA Live 2004*, de EA Sports: *It's in the game!!* Realmente, da muchísimo de sí.

NBA Live siempre ha sido uno de los grandes de la simulación de baloncesto -sólo le sigue el ritmo Sega y su *NBA 2K4*-, pero, al igual que le ocurrió a *FIFA Football* en su versión 2002 -el bofetón de la crítica fue escandaloso-, le había llegado el momento de evolucionar.

Con todas las licencias actualizadas de cada uno de los equipos de la liga de baloncesto profesional estadounidense, *NBA Live* necesitaba un cambio profundo y éste se materializó en una apuesta decidida por la jugabilidad.

Para empezar, EA ha dado prioridad a los modos de juego y, por este motivo, ha dotado a la versión 2004 de un sinfín de posibilidades. Desde el partido rápido de exhibición de 1 a 4 jugadores hasta la temporada completa, desde el modo entrenamiento hasta el genial «Dynasty», que permite llevar a un equipo de universitarios hasta la élite de la NBA en la franquicia que tú elijas. Pero *NBA Live 2004* no se queda ahí ya que también ofrece la posibilidad de jugar los *Play Offs* para luchar por el Anillo de campeón, hacer un entrenamiento individual o jugar en un modo uno contra uno, algo que siempre atrae a muchos de los *jugones* de los videojuegos de baloncesto.



↑ «Sabes que no puedes pararme, pequeño.»



↑ LeBron James en un primer plano con la nueva camiseta de los Cavs.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SELECCIÓN

ESPAÑOLA

Gracias a un acuerdo alcanzado entre EA y la Federación Española de Baloncesto (FEB), España es el único país que podrá disfrutar de un partido de su selección nacional contra equipos tan potentes como Los Angeles Lakers o San Antonio Spurs, entre otros muchos. La plantilla es aquella que estuvo formada por 15 grandes promesas del baloncesto español, y que en la actualidad han llegado a convertirse en jugadores ACB e incluso NBA, como es el caso de Raúl López.

EA SPORTS

FREESTYLE

Al igual que *Football Fusion* en *FIFA Football 2004*, EA Sports Freestyle ofrece una nueva sensación de control sobre tus jugadores. Ya no tendrás que hacer uso de varias combinaciones de botones para alcanzar una jugada *a priori* imposible o un mate espectacular. Gracias a EA Sports Freestyle tienes a tu disposición un tutorial en el que puedes hacer uso de los controles de los jugadores de una forma intuitiva y rápida como pocas veces se ha visto en un juego de baloncesto.



↑ Podrás elegir entre diversas estrategias.



↑ Con one button control haces dribblings impactantes.



↑ Las repeticiones a cámara lenta son muy divertidas.



↑ Y cómo no, habrá mates para dar y tomar.



↑ El control Freestyle es espectacular.



↑ Los gráficos vuelven a ser espectaculares. Más real, imposible.

Llega la hora del verdadero baloncesto en forma de espectáculo

» Si *NBA Live* ha evolucionado en sus modos de juego, lo mismo hay que decir del control de los jugadores -algo que, por otro lado, ya estaba bastante conseguido-. EA se ha sacado de la manga un factor denominado EA Sports Freestyle, que viene a ser la revolución dentro del sistema de juego de este género. Gracias a él, la jugabilidad ha ganado mucho en cuanto a velocidad de movimientos; esto se debe, en gran medida, al uso del stick izquierdo mientras que con el derecho te dedicas a driblar al adversario o hacerle caer en los amagos. Asimismo, se ha potenciado el uso de jugadas de estrategia, tanto defensivas como de ataque, ya que, en anteriores versiones, no se les acababa de sacar el máximo partido. Teniendo en cuenta este aspecto, disponible en tiempo real, sólo con pulsar una de las direcciones del D-Pad se abren puertas a la mezcla de estilos de los diferentes equipos de la NBA, así como para no tener que improvisar cuando el otro equipo sea muy defensivo.

La estrategia es fundamental en *NBA Live 2004* ya que, ahora, no es suficiente con realizar semicombo a velocidad de vértigo con gente como Bryant, Duncan, Kidd y compañía. En esta ocasión, cuentas con muy diversas opciones a través del menú de estrategia del juego, que te ayuda a ajustar las capacidades de tu equipo tanto en defensa como en ataque. Incluso, puedes elegir las jugadas ensayadas que lle-

varás en el D-Pad durante cada uno de los partidos.

Es en este apartado en el que EA también ha hecho especial hincapié ya que, por fin, se ha dotado a los contrarios de una IA suficientemente desarrollada como para hacer las ayudas con mayor frecuencia, acudir al rebote con garantías o posicionarse en el lugar idóneo sin que se produzcan despistes.

En el aspecto gráfico, *NBA Live 2004* ha evolucionado respecto a sus antecesores en cuanto al número de polígonos utilizados en los modelos de los jugadores, así como en la creación de todas y cada una de las canchas de baloncesto de los diferentes equipos. Aún así, está por detrás de juegos como *NBA 2K4*, que han elaborado mucho más estos aspectos. Tanto las texturas como los modelados quedan por detrás de éste, si bien las animaciones y las capturas de movimientos merecen el calificativo de excelentes. Además, en determinadas fases del partido, este juego sufre ralentizaciones, con caídas del número de fotogramas por segundo, que llegan a afectar a la jugabilidad del título.

La gran cantidad de opciones de ajuste de la IA del juego, modos de juego, licencias con las que cuenta, sencillo control Freestyle y la posibilidad de jugar al mejor básquet del mundo, hacen de *NBA Live* la panacea de todos los títulos de simulación de baloncesto. EA ha encontrado un filón en algo tan sencillo como la innovación.

VEREDICTO

POTENCIAL

Enorme. Su nuevo modo Freestyle es lo mejorcito dentro del género.

ESTILO

Lo mejor del juego es, sin duda, su elevadísima jugabilidad y sus movimientos de vértigo.

ADICCIÓN

Para los amantes de los simuladores deportivos, es una magnífica elección, aunque si no te gusta el básquet...

LONGEVIDAD

Por las posibilidades de personalización de jugadores y equipos, además de las opciones multijugador, hay básquet para muchas horas.



LO MEJOR

- NUEVO CONTROL DE LOS JUGADORES
- POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN
- MOVIMIENTOS Y REPETICIONES
- MODO FRANQUICIA



LO PEOR

- DIFÍCIL AL PRINCIPIO
- SÓLO PARA AFICIONADOS

RESUMEN

EA se ha dado cuenta de que tenía que innovar en *NBA Live*. El resultado: un título indispensable si eres un fan del buen básquet.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,8//10

» A TRAVÉS DE SUS
OJOS

El equipo de desarrollo de Beep viajó hasta Nueva Orleans para grabar localizaciones potenciales para su juego. Para conseguir un ángulo de cámara realista situaron la cámara a un palmo del suelo y así obtuvieron la perspectiva que tendría Vince en su aventura.

» HOVER-CRAFT

Si necesitas ralentizar el descenso de Vince mientras salta de plataforma en plataforma, usa su excelente técnica de flotación. La magia vudú y la levitación frenarán su caída.

» TODO ES JAZZ

La música del juego es una mezcla entre jazz y clásica. Ha sido compuesta especialmente para el videojuego y tocada por músicos de la ciudad de Nueva Orleans.

» NO SEAS RARO

Los personajes del juego son tan entretenidos como el propio Vince, desde un deforme cocodrilo científico hasta un poco higiénico jefe Kahuna y, por supuesto, el maléfico y temible jefe, Cosmo.



↑ Este nivel es una carrera contra el tiempo, así que mantente encendido el tiempo suficiente para llegar a esa gasolinera.

Si lo tuyo es el vudú y las plataformas, éste es tu juego

VOODOO VINCE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BEEP

DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.XBOX.COM/VOODOOVINCE



» UN
ADELANTO

Guía a tu muñeco vudú a través de una destartada y caótica Nueva Orleans para encontrar a su ama.

E IEN PUEDE decirse que el género de plataformas no ha sido el predominante en nuestra amada Xbox. *Blinx*, que no llegó a cuajar del todo a pesar de sus buenas intenciones han sido los dos ejemplos más claros de lo citado. Otros juegos ni siquiera pudimos disfrutarlos, como el esperado *Malice*, cuya cancelación no agradó a nadie. Pues bien, nos tememos que esa tónica de plataformas notable pero nunca excelente sigue presente en este nuevo *Voodoo Vince*.

La idea del juego es bastante simple: el protagonista es un muñeco vudú en cuyo cuerpo pueden inflingirse todo tipo de daños para causarlos a sus enemigos. Pincharse, aplastarse, triturarse, desintegrarse o incluso morir por una diarrea -como lo oís-; cualquiera de ellos es un buen método para destruir a los enemigos a los que se enfrentará a lo largo de la aventura. La idea es buena y también original, pero no es ese golpe de aire fresco que los usuarios de Xbox llevan esperando. El resultado final es un juego muy entretenido, divertido y variado pero que muy a su pesar no cala todo lo hondo que quiere.

Pero repasemos punto por punto lo que ofrece *Voodoo Vince*. Como la gran mayoría de juegos de plataformas, y reflejando esta estandarización de la que hace gala, el juego comienza con un secuestro. La gran dama del vudú, Madam Charmaine, ha sido capturada por su gran rival Cosmo que anhela el poderoso Polvo Zombie, centro del poder de Madam Charmaine. Por desgracia, el polvo se esparce en el camino de vuelta de Cosmo a su guarida, infestando toda la ciudad de monstruos y criaturas extrañas. El

único que puede arreglar este desaguisado es el muñeco vudú Vince, que parte en busca de su propietaria y a arreglar el embrollo.

La aventura comienza a modo de tutorial para hacerse con los escasos controles de Vince. Aquí descubrimos cuan de fácil son éstos y cómo de rápido responden, algo de agradecer en cualquier juego pero especialmente en los que saltar de repisa en repisa es vital. Poco después aprenderemos »



↑ Usa estos útiles intercambio de vías.

REGRESO AL FUTURO

Conviértete en Marty McFly y viaja a través del tiempo con el reloj de la torre.

ENCONTRARÁS puzzles cada vez más complejos a medida que avances en el juego. Las puertas para el primer jefe final están custodiadas por un músico de jazz zombie. Para que te deje pasar deberás tocar junto a él al estilo de Louisiana. Para encontrar un instrumento musical necesitarás realizar varios viajes en el tiempo mediante el reloj de la torre. Una vez ajustado se abrirán las diferentes tiendas de la ciudad y tu primera parada deberá ser la tienda de empeños.



HAY UNA ESTATUA de un caballo enfrente del reloj de la torre y, aparentemente, quiere una fruta. Dale una manzana y te coceará hasta arriba del todo.



LA TIENDA no ha abierto todavía. Primero necesitaremos algo de dinero; casualmente hay una competición de disfraces esta noche.



AQUÍ ES DONDE debemos ir. El baile de disfraces no ha empezado todavía, pero no podemos dejarlo. Ahora, ¿cómo llegamos ahí arriba...?



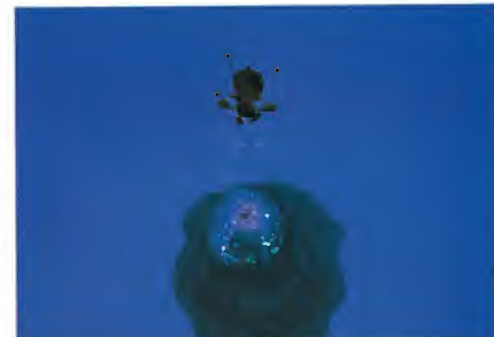
CORRE EN LA RUEDA hasta alcanzar la hora deseada. Ahora regresa al baile, reclama tu premio, altera el tiempo una vez más y compra la trompeta.



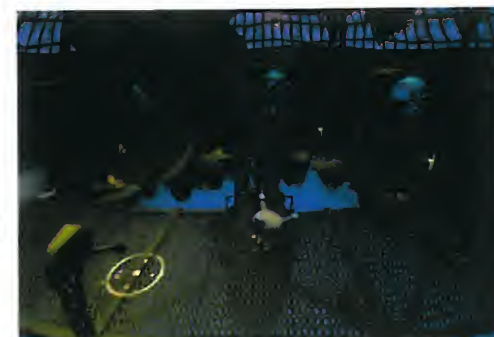
NECESITARÁS un poco de práctica, así que cambia el tiempo y entra en el Club de Jazz. Todo el mundo te conocerá como el Jazzman.



Bolitas brillantes. Recógelas para hacer subir tu vida y tu magia vudú.



Vince puede flotar en las caídas.



Usa el guante en tu casco conducido por luz.

el primer truco vudú y, a partir de aquí, todos los niveles tendrán como mínimo un truco más para aprender. En la variedad está el gusto y la gran cantidad y originalidad de estas torturas con las que martirizar a Vince son dignas de mención (véase recuadro *La Casa del Dolor*); pero, lo que es en un principio gracioso e interesante, se hace aburrido y agobiante a los escasos niveles. El problema principal de utilizar estos poderes vudú es que paralizan por completo la acción. El tiempo se congela, Vince se deja torturar con algún instrumento peligroso mediante una animación que dura unos cinco segundos y acto seguido mueren todos los enemigos que se encuentran cerca del mismo modo en que ha

«muerto» Vince. Aunque hay 30 formas diferentes de matar a Vince, lo cierto es que en el fondo cansan una vez vistas un par de veces y al final caerán en desuso por parte del jugador, sobre todo cuando acabar con los enemigos a golpe de puñetazo es mucho más rápido y eficaz que utilizando el poder vudú.

Por suerte, para compensar esta pequeña desilusión el juego ofrece otros aditivos. El diseño de los niveles es uno de ellos, lo que representa un gran trabajo de los programadores por crear unos niveles tan interesantes, amenos, grandes y emocionantes. Sin duda, aquí reside el corazón de *Voodoo Vince*. Si os gustan las plataformas, creednos al decir que os cansareis de ellas por

que saltos los hay a raudales. Además, el juego conjuga de una manera magnífica niveles lineales con otros más complejos, utilizando el recurso de varios mapas unidos entre sí que recorreremos una y otra vez. Cada nivel tiene su particularidad propia: en La Plaza hay un reloj en la torre que podremos mover para desplazarnos por el Tiempo, la Casa Brusca está diseñada como un gran cubo de Rubik que debemos mover para descubrir nuevas habitaciones y, en otras fases, pondrán a nuestra disposición algunos objetos como un muelle salta-



↑ Los iconos enseñan nuevas técnicas vudú.

» rín, un ojo visor o un caza mariposas con los que deberemos realizar alguna tarea para seguir avanzando. Por si esto fuera poco, se han usado gran cantidad de mini-juegos que amenizan la aventura y que aparecen en el momento más inesperado para sorprender al jugador con esa originalidad de la que hace gala todo el título.

Otro punto digno de mención es el tema de los gráficos y animaciones. Excelentes se mire como se mire. Vince, por ejemplo, parece realmente un muñeco de trapo con vida. Sus animaciones y el gran trabajo de *bump-mapping* sobre él hacen que a los pocos segundos de comenzar la primera partida ya estemos moviendo el *stick* derecho para mover la cámara y contemplarlo desde todos los ángulos. Lo mismo ocurre con todos los enemigos y personajes del juego que además de ser magníficos son tan extravagantes como un esqueleto aficionado al jazz o una muñeca caprichosa. El mapeado de todo el juego también deslumbra gráficamente con unas texturas muy definidas y un colorido surrealista sobrecogedor.

La música simplemente nos ha encantado. Es una de las mejores bandas sonoras que hemos oído en un videojuego. Compuesta principalmente por temas de jazz, han sabido combinarlos con toques clásicos que acompañan las imágenes de una manera soberbia.

Estos apartados ofrecen una experiencia jugable muy gratificante para el jugador gracias a unos gráficos notables, un control excelente y una música bellísima. Pero todo esto se nos antoja un poco corto. Al margen del gran carisma que tiene Vince, con sus ácidos comentarios y sus movimientos inestables, al juego le falta un espíritu propio. Detrás de sus mini-juegos, sus niveles laberínticos, sus personajes extravagantes y su particular diseño, en el fondo sólo es un salta-salta-y-avanza que una vez terminado nos deja con la cuestión: «¿Ya está?». Sí, es entretenido mientras dura, pero no lo es tanto como quisiéramos, y en ningún momento llega a sorprender de verdad. Quizá es que somos de la «Generación Mario» y nos es imposible comparar un juego con los protagonizados por el mostachudo de Nintendo o, quizá, es que el género ha entrado en una fase de depresión.



↑ Sí, estos son cachitos de nuestro héroe en una batidora, por si ibas a preguntarlo.

LA CASA DEL DOLOR» Vince puede hacer mucho daño.



↑ Desintegrado con el láser de una nave espacial...



↑ ... o atacado por una horda de abejas asesinas.



↑ Puede caer en una gigantesca trampa para osos...



↑ ...o rebanado por una cortadora de césped flotante.

Vince es un muñeco vudú en cuyo cuerpo pueden inflingirse todo tipo de daños para causarlos a sus enemigos



↑ Conduce a Vince a través de túneles laberínticos.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL

Gran trabajo gráfico y sonoro. Mención especial para Vince y para la música.

ESTILO

El espíritu vudú está presente en todo el juego. Personajes surrealistas y extravagantes a tu tiplén

ADICCIÓN

La suficiente como para tenerte enganchado mientras dura pero no la suficiente como para jugarlo otra vez.

LONGEVIDAD

Son 30 niveles de juego que ocupan unas 10 horas. Pero no hay ningún aliciente para re-jugarlo



LO MEJOR

- CARISMA DE VINCE
- DISEÑO DE NIVELES
- MÚSICA



LO PEOR

- FACILÓN
- NO ES LA REVOLUCIÓN
- PLATAFORMERA

RESUMEN

Buen juego de plataformas que se queda a medias por culpa de su escasa longitud y su estándar jugabilidad.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.7 // 10

ALOHA TAMBIÉN SIGNIFICA ADIOS.



12+
TM
www.pegi.info



Pearl Harbor. Domingo 7 de Diciembre, 1941.

Soldado, bienvenido al paraíso.

Defiende tu vida a bordo del USS California mientras el buque se desintegra a tu alrededor. Si eres capaz de sobrevivir, te embarcarás en una serie de pesadillas encadenadas que te llevarán de isla en isla desde Guadalcanal a Filipinas.



Challenge Everything
www.moh.ea.com



GAME BOY ADVANCE™ PlayStation 2

TÚ NO JUEGAS, TE ALISTAS™.



↑ ¡Bonita patada Buffy! Pero ya sabes que los vampiros no mueren de esta forma.



↑ Este cementerio está muy animado.



↑ Tendremos que confiar en que nos ayude.

Vuelve la cazadora de vampiros... que tiemblen los chupasangres

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EUROCOM

DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.BUFFYGAME.COM

UN ADELANTO

Acompaña a Buffy en este arcade de acción en tercera persona, con toques de survival horror.

TRAS UNA excelente primera entrega realizada sólo para Xbox, Eurocom y Vivendi toman el relevo de *The Collective* para llevar a la guapisima Sarah Michelle Gellar a cazar vampiros en formato videojuego.

Para desgracia de Buffy, sus amigos, y de paso el resto del mundo, Kalistos ha regresado de entre los muertos. No sabemos cómo ni por qué ha podido pasar, así que nos disponemos a intentar averiguar qué demonios está pasando; ya sabemos que nos toca salvar el mundo de nuevo, pero al menos queremos saber el motivo.

El argumento va siendo desgarnado a través de numerosas secuencias no interactivas realizadas con el motor del juego, en las que de paso podemos apreciar el gran parecido que tienen los personajes con los actores de la serie. Este sistema funciona a la perfección ya que nada más acabar la secuencia pasaremos a controlar directamente a nuestro personaje sin perder continuidad.

Si no tuviste la fortuna de probar las excelencias de la primera parte, dos son las cosas que vas a encontrar en *Chaos Bleed*: acción y un poco más de acción, muy en la línea de *Matrix* pero con un desarrollo más variado como veremos más adelante.

El desarrollo del juego es básicamente el de un arcade de acción en tercera persona, con ligeros toques de aventura que nos harán deambular por el escenario en busca de algún objeto, pero que nunca llegan a plantear serios problemas.

Una de las cosas que *The Collective* hizo mejor en la primera entrega de *Buffy* fue la creación de un sistema de lucha cuerpo a cuerpo que funcionaba como la seda, lanzando golpes en todas direcciones viniera por donde viniera el enemigo: patadas, puñetazos, combos y espectaculares patadas a nuestra espalda, perfectas cuando nos rodeaban esos malditos «chupasangres». Si no habéis probado la primera parte, podéis echarle en su lugar un vistazo al último juego de *Indiana Jones*, realizado con el mismo motor gráfico y sistema de lucha.

Lo peor de *Chaos Bleed* ha sido la pérdida de un excelente cuerpo a cuerpo ya que se ha quedado un sistema simplemente bueno. Cuando estamos rodeados ya no podemos lanzar patadas laterales o traseras (incluidos golpes con los brazos) a diestro y siniestro, sino que deberemos encarrar a los enemigos para golpearlos con acierto, haciéndonos más vulnerables a los ataques por la espalda. Este sistema de lucha es sencillo y realmente divertido (lo cual no quita que pudiera ser mejor, como de hecho lo era) dejando el botón «B» para el salto y el «Y» para interactuar y usar objetos. Realizaremos golpes combos y ataques



↑ Patadas y lucecitas. ¿Será la secuela un juego de baile?

mágicos alternando la pulsación de los botones «A» y «X» mientras que el botón blanco nos servirá para cubrirnos de los ataques.

Si bien el combate cuerpo a cuerpo ha perdido algo de rapidez y efectividad cuando peleamos en grupo, ha ganado en variedad al combatir con armas ya que ha aumentado el número de éstas. Obviamente las típicas armas contra vampiros repiten en esta ocasión: estacas, ballestas, bombas de fuego, por no hablar de la pistola de fuego y agua bendita que nos sacó de tantos apuros en la primera parte. A esta lista podemos añadir otras que iremos encontrando en cada nivel, como palas, espadas, hachas o tridentes, que se irán desgastando según vayamos curtiendo a palos a nuestros enemigos.

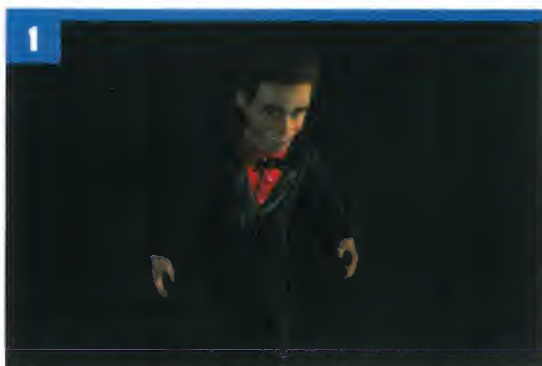
Fox Mulder solía decir que no estamos solos, algo que también podemos aplicar a *Chaos Bleed*. En el anterior juego tan sólo veíamos a los amigos de Buffy antes y después de cada misión en forma de secuencias o antes

» «CORRE CONEJITO»
Disponemos de varios modos multijugador en los que pueden participar hasta cuatro jugadores: «Supervivencia», «Cazador de demonios», «Reto de la cazadora» y «Dominación». En la mayoría de ellos el reto consiste en luchar mejor que nuestros rivales con algunas variantes, pero en el caso de la cazadora tendremos que capturar más conejos que nadie. Cuando veamos pasando niveles desbloquearemos más personajes (siempre, zombis que podremos usar).

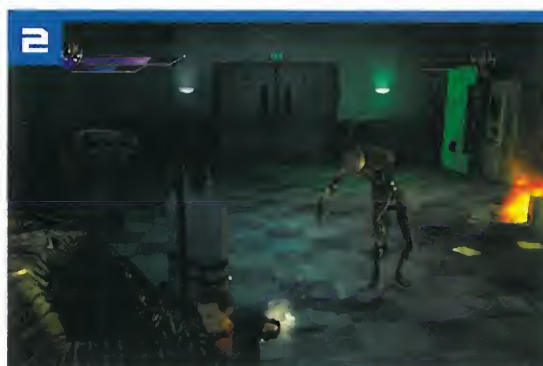
» ATACA EL CORAZÓN
A pesar de que hay numerosos objetos que podremos utilizar para luchar, todo el mundo sabe que a los vampiros hay que clavarles una estaca en el corazón, quemarlos con fuego o rociarlos con agua bendita. Podemos recoger hasta cinco estacas; además, por el camino encontraremos palas, lanzas, batas de béisbol, arcos y otros objetos.

WEBSTER

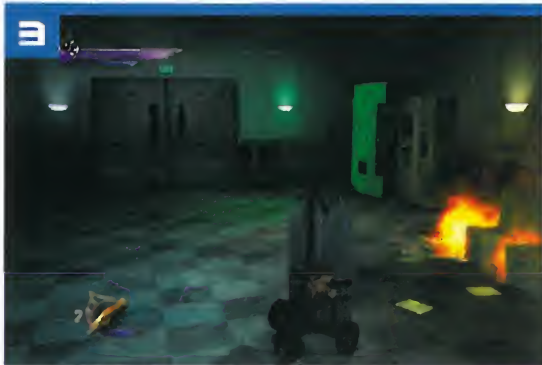
Ah no, ¡es Andy! Lo creas o no, vas a tener que jugar con el muñeco.



1 Andy se meterá por estrechas zonas en las que Buffy no pueda entrar, como los túneles.



2 Aquí le vemos golpeando las espinitas de los vampiros, y eso, creemos de verdad, duele bastante.



3 En esta ocasión, tenemos que volar una puerta para que Buffy pueda continuar hacia adelante.



4 ¡Boom! Después de la pirotecnia, seguiremos repartiendo tortas por el hospital a quién aparezca.



5 «Perdona Xander, ¿te parece bonito golpear a una chica?»



6 El parecido con Gellar está bastante conseguido.

Los seguidores están encantados por la participación de actores reales

» de salir hacia el próximo nivel. Ahora forman parte del juego y pasaremos a controlarlos durante algunos niveles, alternándonos con Buffy cuando la historia lo requiera. Ello nos permitirá meternos en la piel de Willow, Spike, Xander o Faith junto a la sorprendente inclusión de Andy, el muñeco maldito rescatado de la primera temporada. La manera en que vamos cambiando de personaje es muy «peliculera»: dependiendo del argumento, la acción nos irá trasladando de un lugar a otro y podremos pasar a controlar directamente a otro personaje. Las diferencias entre todos no se limitan a cambiar su aspecto: Buffy sigue siendo la más rápida y letal en el cuerpo a cuerpo, mientras que Willow es más lenta y débil, pero su habilidad con la magia nos permite lanzar hechizos de fuego y luz, cosa que reducirá a cenizas a los vampiros. Uno de los personajes más curiosos para controlar será Andy, el muñeco, cuyo tamaño supondrá una mayor dificultad a la hora de luchar con los vampiros más grandes. Resulta muy cómico ver como les da patadas en las espinitas y como salta para conseguir llegar a los pomos y abrir las puertas... todo un personaje.

La dificultad general no es demasiado alta si exceptuamos los últimos niveles ya que, además de los botiquines, serán los propios enemigos quienes soltarán un aura mágica que repondrá parcialmente nuestra salud y poder mágico. Este hecho no significa que los niveles sean un paseo, pero si somos un poco habilidosos sólo nos veremos apretados frente a un grupo de vampiros numeroso. El diseño de los niveles generalmente es bastante lineal, con excepciones como

las zonas en las que tenemos que servir de escolta para otro personaje o la fase en la que tenemos que rescatar a los demás miembros del grupo, momento en el que echamos en falta un auto-mapa. Durante muchos niveles dará la impresión de que todo es muy limitado ya que no tendremos demasiadas opciones para perderlos. Será entonces cuando pasemos algunos niveles en los que disfrutaremos más aumentando la extensión que podemos explorar, agudizando el componente de aventura.

Hablando de novedades jugables, nos las prometíamos muy felices viendo que por fin Buffy incluía un modo multijugador decente, pero nada más lejos de la realidad. Los cuatro modos de juego, «Supervivencia», «Cazador de demonios», «Reto de la cazadora» y «Dominación» son muy parecidos entre sí. Lo único que tenemos que realizar, es competir con otros jugadores para ver quién recoge más objetos y mata más vampiros en unos mapas realmente diminutos. Más bien parece un añadido de última hora que un intento serio de crear un modo multijugador.

Respecto a los gráficos, sorprendentemente encontramos pequeños detalles que no han mejorado respecto al primero, como son el modelado de algunos personajes -Willow y Spike-, a quienes les hubiera venido bien unos cuantos polígonos de más para darlos algo más de corpulencia. No obstante, el resultado final sigue siendo bastante bueno ya que se consigue un gran parecido con los actores reales de la serie.

Las texturas son el punto más mejorable de *Chaos Bleed* y no por su variedad, »

BIENVENIDOS A CREEPSHOW

Sólo para auténticos seguidores de la serie.

Jugando con *Chaos Bleed*, tendremos una sensación de *deja vu* bastante importante. No obstante, el juego muestra escenas propias del cine de terror y de otros videojuegos.



Andy en la película de Chuky.



En las cloacas, Jason ataca de nuevo.



¿La noche de los muertos vivientes?



Por el hospital del terror en *Silent Hill*.



Miedo en el pueblo de los malditos.



Trinchando vampiros con un tenedor XXL.



La iglesia esta siempre abierta en estos tiempos malignos.

» sino por ser demasiado planas y a veces faltas de detalle o relieve. El resultado es un juego vistoso y que se mueve con suavidad, pero deja entrever claramente un desarrollo multiplataforma frente a las mejoras que podríamos disfrutar si se hubieran aprovechado los efectos gráficos que Xbox integra en su hardware, apreciando un poco de *aliasing* tanto en objetos como personajes.

Para los seguidores de la serie, destacar la participación de varios actores reales de la serie para doblar la mayoría de las voces, las cuales han permanecido en inglés para la edición española. Afortunadamente, y al contrario que en la primera parte, todos los textos del juego han sido traducidos al castellano, con la excepción de los abundantes comentarios que animan el transcurso de la partida, un pequeño fallo que hubiera mejorado «el buen rollo» que se respira jugando.

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleed es un título ante todo divertido, con el que cualquier jugador aficionado a los *beat'em'up* en la onda de *Matrix* o *Double Dragón* disfrutará peleando contra vampiros utilizando estacas y agua bendita al más puro estilo Van Helsing. Tal y como hacen los seguidores de la guerra de las galaxias con sus juegos, podéis añadir un par de puntos *freake* a la nota si devoráis los capítulos de la caza vampiros más sexy en esta dimensión.

Es bastante más jugable y adictivo que el original

VEREDICTO

POTENCIAL

Bastante justito, sin llegar a explotar las capacidades de la consola.

ESTILO

Será prácticamente como estar dentro de la propia serie.

ADICCIÓN

La acción resulta un tanto lineal, pero es bastante divertido.

LONGEVIDAD

Si no te pierdes demasiado, calcula unas doce horas de juego.

LO MEJOR

- + MÚSICA Y SONIDO
- + HISTORIA BIEN TRABAJADA
- + COMBATES CON LOS JEFES

LO PEOR

- SÍNDROME MULTIPLATAFORMA
- DOBLAJE
- DEMASIADO LINEAL

RESUMEN

Sin grandes complicaciones o pretensiones, consigue hacer lo fundamental: divertir a quienes lo están jugando.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.9//10



EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visítanos en: www.europe.creative.com

DOLBY
DIGITAL
PRO LOGIC II

DIGITAL
dts
SURROUND



CREATIVE



↑ ¿Espectáculo? Mira esta chilena de Ronaldo.

Real Madrid o F. C. Barcelona. Tú eliges

CLUB FOOTBALL

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CODEMASTERS

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.CODEMASTERS.COM

UN ADELANTO

Codemasters te invita a controlar los destinos de Real Madrid y FC Barcelona en estos dos títulos de la familia Club Football.

TRAS ANUNCIARSE en julio el desarrollo de 17 sites oficiales en las que los seguidores de la serie Club Football podían informarse y participar en los foros dedicados a sus equipos favoritos, ha llegado la hora de poner en el mercado las 17 licencias de la familia Club Football, entre las que destacan las dedicadas a equipos como Manchester United, Arsenal, Milan, Ajax, Inter, Liverpool o Bayern Munich, entre otros. Sin olvidar, claro está, los dos que vamos a analizar seguidamente ya que son los que se publicarán en nuestro país: Real Madrid y FC Barcelona.

Como todos los Club Football, las versiones de Real Madrid Club Football y F.C. Barcelona Club Football te ponen al frente de uno de los grandes equipos europeos, en este caso dos de los grandes del fútbol nacional.

Codemasters ha introducido opciones de juego basadas en la máxima personalización de las versiones de cada uno de los equipos a los que están dedicados. De este modo, puedes jugar una temporada completa estándar, una Super Liga (al más puro estilo de la Champions League), o personalizar tu propia competición a tu gusto.

En el caso de que optes por disputar una temporada completa, tendrás la oportunidad de generar tu propio perfil de jugador para, posteriormente, incluirte en la primera plantilla como un jugador más. En lo que concierne al sistema de juego y motor gráfico, se puede decir que este Club Football (en ambas versiones) recuerda mucho a Pro Evolution Soccer -el mito futbolístico ideado por Konami-, tanto a nivel de detalle de jugadores y escenarios (la cantidad



↑ El derby por excelencia: Real Madrid vs F.C. Barcelona.



↑ Las jugadas de estrategia son esenciales.



↑ El objetivo: llenar las vitrinas con el mayor número de trofeos.



↑ No faltan las galerías multimedia con imágenes históricas de ambos clubes.



↑ El ambiente de los estadios se ha recreado hasta el mínimo detalle.



↑ El grado de detalle de las caras de los jugadores es elevadísimo.



↑ Kluivert hace de las suyas en cuanto puede.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» ZIDANES Y PAVONES

Codemasters pone en tus manos la posibilidad de gestionar al actual campeón de liga que, con todos sus «galácticos», te permitirá controlar las arrancadas de Roberto Carlos, las faltas de David Beckham, las florituras de Zidane o las inverosímiles paradas de Casillas. Maneja las finanzas del club y dirige a tu equipo hacia la Champions.

» O EL TRIDENTE AZULGRANA

Club Football F.C Barcelona te permitirá disfrutar del juego desplegado por Kluivert, Saviola y compañía, con el objetivo de ganar la liga, la Copa del Rey y la Champions League. Acércate al Camp Nou, conoce sus secretos, ficha a grandes jugadores, elige tus estrategias de defensa y empieza a cosechar títulos.

Momento para que dos de los grandes españoles ganen la liga, la Copa del Rey y la Champions League

» de polígonos utilizada es sensacional, aunque se produzcan ralentizaciones, como de movimientos y efectos visuales.

En ambas versiones (omitidas las dedicadas a los otros 15 equipos europeos seleccionados por Codemasters), hay que destacar el grado de detalle visual obtenido en la recreación de ambos estadios -Camp Nou y Santiago Bernabéu-, así como la reproducción de todos los cánticos tradicionales de las distintas aficio-

nes, algo que siempre se agradece a la hora de inmiscuirse en el partido.

Hablando de la jugabilidad, *Club Football* ofrece un nivel realmente sorprendente, muy similar a títulos como *Pro Evolution Soccer* o *FIFA*. Estas dos versiones del mismo título permiten personalizar torneos, realizar partidos rápidos de demostración, jugar con hasta cuatro jugadores humanos y llegar a crear tu propio equipo con jugadores totalmente personalizados. Esta última

opción tiene muchas posibilidades ya que el completo editor de jugadores te posibilita la creación de una imagen exacta de ti mismo.

Asimismo, el sistema de juego también permite cambiar las tácticas de los equipos en cada momento, así como los movimientos que debe realizar cada jugador (defensivos, ofensivos, etc.). Todo ello consigue un título de fútbol muy atractivo, que ha llegado a cotas de realismo bastante sorprendentes.



↑ Disfruta con la imagen de Rustu en pleno vuelo.



↑ El editor de jugadores es de lo mejor.



↑ Puedes seleccionar todos los detalles.

VEREDICTO

POTENCIAL

A pesar de ser un buen juego de simulación deportiva, se limita a un único equipo.

ESTILO

La recreación de las políticas de los diferentes clubes se ha conseguido de un modo excelente.

ADICCIÓN

Está bien para los amantes del fútbol en general y de uno de estos dos clubes en particular.

LONGEVIDAD

A pesar de que se puede optar por varias modalidades de juego, limitarse a un solo equipo puede ser un arma de doble filo.

LA MEJOR

- RECREACIÓN DE JUGADORES Y ESTADIOS
- ACERCAMIENTO A LAS POLÍTICAS DE CADA UNO DE LOS CLUBES

LA PEOR

- ALGUNAS CAÍDAS DE LOS FOTOGRAFAS
- NO PODER CONTROLAR OTROS EQUIPOS MÁS

RESUMEN

Con un nivel técnico bastante elevado y con muchas opciones de juego, muy recomendado para seguidores de ambos clubes.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,6//10



↑ «Tranquilo chico, no voy a saltar por encima de tu coche... Pero porque no quiero.»

Vamos a pintar la ciudad de rojo a dos ruedas

FREESTYLE METALX

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: DEIBUS GAMES

DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.DEIBUS.COM

HAY MULTITUD de pasatiempos peligrosos hoy en día, como escuchar a Eminem o lanzarse por rampas a bordo de una tabla de skate. Pero sin duda, el motocross es una de esas actividades que, de forma casi universal, los padres no recomiendan a sus hijos. El juego ofrece saltos de vértigo, muchas acrobacias y algunas animaciones de accidentes que te muestran claramente que éste es un deporte que duele. También te permite moverte a velocidades muy superiores a las que ofrecen los otros deportes de riesgo (skate, BMX, surf...) pero, afortunadamente, MetalX dispone de un buen sistema de control y de espacio suficiente para que puedas maniobrar en los ocho niveles del juego.

Puedes elegir entre 16 pilotos, entre los que se incluyen nueve profesionales del deporte en cuestión. El modo de juego más interesante es el «Career», pero también hay otras opciones interesantes como el editor de pistas, retos específicos y escenarios por los que circular libremente. El modo «Freestyle» exige de ti que realices acrobacias para ganar competiciones y desbloquear más opciones y subjuegos tales como el «Salto de Autobús», la «Pared de la Muerte» y el «Túnel del

Fuego». El modo «Challenge» vuelve a incidir, cómo no, en las acrobacias, aunque la diferencia es que debes correr por el escenario y encontrar a unas señoritas en bikini que te informarán de lo que tienes que hacer.

Gráficamente el juego es una curiosa mezcla de estilos. Las localizaciones y los personajes tienen un aire a los dibujos animados bastante acentuado, pero los accidentes y choques que hay en el juego están salpicados de sangre en todo momento, incluso el más pequeño de ellos. A pesar de esto, las animaciones son estupendas y los niveles son grandes y variados. Quizás lo más notable de todo sea la animación de la motocicleta cuando se mueve a poca velocidad. Casi puedes sentir el peso de la máquina cuando te preparas para realizar un gran salto.

MetalX incluye, por supuesto, una banda sonora acorde con el estilo del juego. Es decir, ritmos de guitarra puros y duros, aunque los efectos de sonido pueden llegar a cansar después de algunas horas de juego. El punto negativo del juego reside en la ausencia de un modo multijugador, aunque hay un modo basado en turnos que permite hasta nueve jugadores en una misma partida.

A pesar de algunos inconvenientes, Freestyle MetalX es un duro competidor en el mundo de los deportes extremos. Combina la libertad de exploración y los retos con un buen modo «Career» y hay multitud de opciones por desbloquear. Los gráficos tienen gracia y llaman la atención, el sistema de control mezcla aspectos arcade y de simulación con sobrada maestría y, además, los toques gore que hay en los accidentes te recuerdan en todo momento que es mejor practicar este deporte desde el sofá de casa.



↑ El salto de autobús. Sólo para locos.



↑ Me gusta esta posición. Es cómoda.



↑ Escenario: un tablero de ajedrez.



↑ ¿Será seguro aterrizar aquí?

INFORMACIÓN ADICIONAL

RADOMETER

Realiza buenas acrobacias una tras otra en una rápida sucesión y llenarás tu radometer. Cuando esté lleno, podrás llevar a cabo las acrobacias más espectaculares que hayas visto nunca.



VEREDICTO

POTENCIAL

Tiempos de carga mínimos entre los altamente detallados y variados escenarios.

ESTILO

Curiosa mezcla de estilos visuales con una banda sonora de las que marcan época.

ADICIÓN

Tu vida parpadeará ante ti en pequeñas imágenes en blanco y negro como si de una película de Oliver Stone se tratara.

LONGEVIDAD

Mucho por desbloquear y, aparentemente, un número ilimitado de acrobacias que llevar a cabo.



LO MEJOR

- ♦ VARIEDAD DE NIVELES
- ♦ GRAN SISTEMA DE CONTROL
- ♦ MULTITUD DE MODOS



LO PEOR

- SIN MODO MULTI-JUGADOR SIMULTÁNEO
- EFECTOS DE SONIDO CANSINOS



RESUMEN

Absorbente, difícil y, sorprendentemente, muy variado. El mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.8 // 10

Counter Strike™ y Xbox Live. Una pareja que da mucho juego.



Microsoft
game studios

VALVE



Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox Live™. Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.

COUNTER STRIKE™

XBOX
LIVE

X
XBOX

it's good to play together

xbox.com/counterstrike

©2003 Valve Corporation. Portions & Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live, logotipo de Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Counterstrike, el logotipo de Counterstrike, Valve, y el logotipo de Valve son marcas registradas o registros de Valve Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. *Source Gamespy 09/02/03. Gamespy estadísticas para juegos online de acción de jugadores múltiples.



↑ Aunque los jueces prestan apoyo a Dredd, rara vez le siguen fuera de su zona.



↑ Juez Oscuro Mortis.



↑ Juez Oscuro Miedo.



↑ Existen los esqueletos redvívos.

iUm! Liberales empedernidos...

JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **REBELLION**

DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**

LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**

JUGADORES: **1-4**

WEB: **WWW.DREDDVERSUSDEATH.COM**

UN ADELANTO

El policía más extremista de todos los tiempos regresa para imponer su ley.

¿QUIÉN ES DREDD? El Juez es un personaje salido de la pluma del dibujante Carlos Ezquerro que se dejó ver por primera vez en las páginas de la revista inglesa *2000 A.D.*, a finales de los años 70. Vive en el siglo XXII y no tiene ni pizca de sentido del

humor. Es más estricto que cualquier dominatrix sadomaso y también es el mejor ejemplo de las fuerzas de seguridad del futuro: los Jueces. Juez, jurado y ejecutor en una sola persona. Algo, por lo que se ve, imprescindible para mantener el orden en Mega-City One, una de las tres metrópolis que sobrevivió a la Tercera Guerra Mundial y que alberga en su interior, a, nada y nada menos que 400 millones de ciudadanos.

Si el personaje no ha perdido vigencia a lo largo de todo este tiempo, consideraciones sociopolíticas al margen, es por no haber perdido su carácter sarcástico a la vez que ha seguido satisfaciendo los más bajos instintos del lector con esa mezcla de violencia y humor negro. Este aspecto es el que siempre se ha perdido en las adaptaciones del personaje a otros medios como videojuegos y películas. Y en *Dredd Vs. Death*, Rebellion lo recupera sólo en momentos aislados.

Lo que otorga cierto encanto al juego, pero no le basta para distinguirse del pelotón de shooters en primera persona convencionales y previsibles que azotan el mercado.

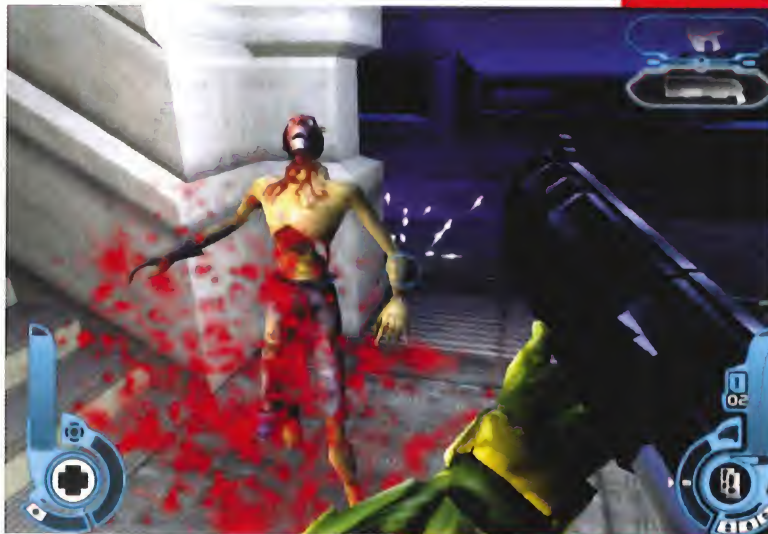
El estudio inglés Rebellion, que cuenta en su haber con un reconocido título para PC *Alien Vs. Predator*, intenta un lanzamiento a lo grande. El título sale para todas las plataformas de última generación y PC. Además, se apoya con la publicación, en su país de origen, de un cómic que recrea la misma historia que el videojuego. Un accidente en una prisión libera a los Jueces Oscuros, Mortis, Fuego, Miedo y Muerte, lo que coincide con la propagación de un culto seguido de éstos y una plaga que convierte a los ciudadanos en zombis y vampiros. Todos ellos están relacionados con PetRegen, un producto que revive a los animales domésticos fallecidos. Y no hay mucho más que contar.

Dredd cubre una docena de misiones eliminando seguidores del culto, vampiros, grafiteros, pandilleros y zombis. Y ya en los últimos capítulos, se las va viendo con cada uno de los Jueces Oscuros hasta dar con Muerte. El juego se desarrolla en una Mega-City One, sorprendentemente vacía para ser una ciudad de 400 millones de habitantes, que cuenta con una variedad de escenarios escasa y un menos imaginativo diseño de niveles.

Como juego, *Dredd Vs. Death* se mueve por unos parámetros demasiado previsibles para su propio bien. La jugabilidad se basa en eliminar a todos los enemigos que van apareciendo o buscar el botón A que abre la puerta B. Y, ocasionalmente, poner a salvo a grupos de civiles. Rebellion ha querido añadir algunos toques a la fórmula para acercarlo al universo *Dredd*. Con los grafiteros y pandilleros, la cosa no va tanto de eliminar enemigos como de dete-



↑ Una populosa manifestación de ¿seis personas?.



↑ Muchos enemigos con escasa IA.

ESPOSAS PREPARADAS » Arrestando grafiteros en Mega-City One.

LOS HAY de todas clases. Algunos tratan de huir, otros oponen resistencia y algunos se arrodillan con las manos en la nuca en cuanto ven a un juez. Aunque Dredd no llegue a efectuar la detención, ya no volverán a ser una molestia.



↑ Detenido por posesión ilegal de hamsters. ¿a dónde vamos a ir a parar?



↑ La condena por asalto a un juez es cadena perpetua. Así que piénsatelo.



↑ Los grafiteros, normalmente, suelen protagonizar objetivos secundarios.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL LAWGIVER

Se trata del arma principal de Dredd. Una pistola que puede utilizar distintos tipos de munición. Desde la normal a la incendiaria, pasando por la que atraviesa blindajes, explosiva, ricochet y atontadora. Dredd no puede llevar más de dos armas y granadas y sólo puede cambiar la arma secundaria, lo que limita un poco la diversión.

PANTALLA PARTIDA

Los modos multijugador de *Dredd Vs. Death* incluyen «Juez Vs. Grafiteros», «Eliminación», «Eliminación por equipos», «Deathmatch», «Team Deathmatch» y «Vampiro». El mismo problema con el diseño de niveles de la campaña principal es aplicable aquí en la mayoría de los casos.

Comete una serie de errores que afectan a Dredd como juego y no como adaptación de un cómic

nerlos y juzgarlos. A veces lo hacen con una simple orden -botón negro- y otras presentan combate. Pero detenerlos y condenarlos sirve para mantener alto el nivel de eficacia de Dredd como Juez. Si comienza a matar de forma indiscriminada a ciudadanos o a criminales que se han rendido, el marcador bajará peligrosamente. A partir de cierto momento, serán otros jueces los que saldrán a detener a Dredd y no podrá continuar con la misión.

También es posible detener a cualquier habitante de Mega-City One por los motivos más absurdos -basta con que estén ahí, «merodear sospechosamente» lo llama Dredd- y mandarlos a los temidos Cubos prisión. No tiene mayor utilidad, excepto la de añadir ese toque *Dredd* al jue-

go y, lo que es más importante, facilita mantener un nivel alto en nuestro papel de juez.

Son este tipo de detalles lo que hacen pensar que éste podría ser un juego mucho mejor de haberse cuidado más en otros aspectos. En determinados momentos, Rebellion captura el espíritu de la fuente original, pero no llega a traducir el esfuerzo en una jugabilidad a la altura. El parecido del comic está ahí, con unos jueces sorprendentemente fieles al concepto original de Ezquerra. El humor negro también -por ejemplo, la escena de la discoteca invadida por zombies o esos anuncios publicitarios omnipresentes- y, en algunos casos, el alocado diseño de personajes. Mega-City One es todo lo grande que podemos esperar, a pesar de la sorpresa que causa pasear

por una ciudad superpoblada alarmantemente despoblada.

Esos toques de personalidad desaparecen bajo una serie de errores que afectan a *Dredd* como juego y no como adaptación de un comic. Además de los mencionados, la inteligencia artificial tanto de los ciudadanos como de los criminales se mueve en un nivel muy básico. La aventura se pasa muy rápido y la sobreabundancia de niveles arcade que el jugador desbloquea o el modo multijugador no lo arregla. *Dredd* es el tipo de juego dirigido exclusivamente a los seguidores del personaje. Encontrarán una serie de guiños cómplices en los que reconocer a Dredd y su mundo, mientras recorren una aventura tan intrascendente como breve.



↑ Los jueces también pueden convertirse en zombies.



↑ El Juez Fuego será el segundo en caer.



↑ Siempre hay oportunidad de reinsertión.

VEREDICTO

POTENCIAL

El único punto destacable es una correcta representación de la inmensa Mega-City One extrañamente despoblada.

ESTILO

Ocasionalmente, el juego captura el espíritu contestatario de la fuente original.

ADICCIÓN

Se hace fácil y rápido. No da tiempo a aburrirse.

LONGEVIDAD

Rebellion ha incluido muchos extras con las que prolongar un juego de escasa duración.

LO MEJOR

- ↑ DREDD
- ↑ CUANDO EL JUEGO SE MUESTRA FIEL A SUS RAICES
- ↑ RESPETA EL LOOK GRÁFICO ORIGINAL

LO PEOR

- ↓ DISEÑO DE NIVELES Y MISIONES
- ↓ GRÁFICOS MUY JUSTOS
- ↓ OPORTUNIDAD DESAPROVECHADA

RESUMEN

Dredd regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos. Por lo demás, un shooter convencional.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,7 // 10



↑ En el nivel de Thugsville puedes incluso evitar el robo de un banco mientras ganas la carrera.

¿Karts que vuelan? ¿Dónde hay que firmar?

FREAKY FLYERS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: MIDWAY

DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-2

WEB: WWW.FREAKYFLYERS.COM

RECUERDAS cuando eras tan solo un niño y te metías en la cocina de tu madre para mezclar un montón de ingredientes y ver a qué sabía el resultado final? Casi siempre terminabas con un estómago que daba más vueltas que un autobús en una ciudad, pero algunas veces conseguías algo que por lo menos era comestible y no tenías que vomitar después de comértelo. Los desarrolladores a veces utilizan esta misma técnica para diseñar sus juegos, aunque a ellos no les queda la lengua de color azul cuando terminan su trabajo.

Y esta introducción culinaria nos lleva hasta *Freaky Flyers*, un título de karts con la peculiaridad que dichos autos disponen de alas, propulsores y... de hecho, se parecen más a aviones que a karts.

Puedes elegir entre más de doce personajes (muchos de ellos tendrás que desbloquearlos) para surcar los cielos. Seguro que ya antes has jugado a algún título parecido. Entonces, no hay mucho por lo que debas preocuparte. Un sistema de control simple que te permite disparar hacia delante y hacia atrás combinado con un sistema de aceleración que funciona con el gatillo del controlador. Eso es todo. ¿Poco innova-

tor? Sí, ¿qué esperabas? Pero todavía no hemos terminado ya que la gracia de todo el asunto está en los escenarios y los circuitos por los que te moverás.

Las pistas ofrecen una gran variedad y, puesto que vuelas y no estás pegado al suelo, dispones de mucha libertad para elegir el trazado de la carrera. Desde las montañas de Canadá hasta el centro de Chicago, pasando por un circuito que se desarrolla en el interior de un cuerpo humano y en el que, por supuesto, deberás evitar chocar contra células humanas. Si la variedad es la sal de la vida, podemos afirmar que este título es muy salado.

También hay subobjetivos que llevar a cabo en cada carrera, tales como rescatar a un Yeti o evitar el robo de un banco, aunque en todos ellos lo único que tienes que hacer es disparar al tiempo que corres. A medida que avanza el juego, te das cuenta de que cumplir estos objetivos es vital ya que gracias a ello puedes desbloquear extras como portales turbo o armas y objetos que recoges durante la carrera. Y aquí viene uno de los puntos negativos del juego. En muchas ocasiones, estás tan concentrado en conseguir los subobjetivos, que te olvidas de la carrera y tus competidores te ganan la partida, con lo cual consigues desbloquear los extras, pero no avanzas en el juego. Pero aparte de este pequeño detalle, lo demás está más que bien.

¿Qué más ofrece el juego? Humor (cada personaje tiene su propia personalidad y sus propias secuencias de video), partidas multijugador, mapas originales, mini-juegos y, por supuesto, el hecho de que los karts vuelan. No es un juego al que vuelvas cada día, pero sin duda, reparte diversión y humor a partes iguales. Un título muy *freaky*.



↑ ¿Dónde está Aladdin cuando lo necesitas?



↑ La variedad de escenarios está asegurada.



↑ Puedes disparar hacia adelante y atrás.



↑ Atraviesa el edificio, puedes hacerlo.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL

No hay nada en especial que destaque, pero es un alivio que no haya ralentizaciones en la acción vistos los enormes mapas.

ESTILO

Las secuencias de video de los personajes y los escenarios le otorgan un toque muy personal.

ADICCIÓN

Multitud de objetivos, personajes y escenarios por desbloquear, aunque no sencillos.

LONGEVIDAD

Acabar la carrera en segunda posición para avanzar te mantendrá ocupado mucho tiempo.

LO MEJOR

- ♦ FÁCIL DE EMPEZAR A JUGAR Y DIFÍCIL ABANDONARLO
- ♦ VARIEDAD DE CIRCUITOS
- ♦ DISPARAR A TUS Oponentes

LO PEOR

- TANTOS SUBOBJETIVOS TE HACEN OLVIDAR GANAR LA CARRERA

RESUMEN

Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión. Variado, adictivo y entretenido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10



↑ Si quieres impresionar a tu chica conduciendo un deportivo, ésta es tu oportunidad.

Velocidad VS Capcom

GROUP S CHALLENGE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: DIGITAL STUDIOS

EDITOR: CAPCOM

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-2

WEB: WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

UN ADELANTO

Prepárate para disfrutar con un juego de conducción y velocidad en el que tendrás que ganar a lo largo de 24 circuitos frente a los rivales más rápidos.

EL GÉNERO de la conducción siempre ha levantado grandes pasiones. Si bien Xbox se ha nutrido de buenos arcade y juegos de rally, siempre se agradecen títulos como *Group S Challenge*, que intenta aportar un poco de conducción más seria, con un estilo similar a *Sega GT*.

Un rápido vistazo a las capturas nos permite observar un cierto parecido con *Gran Turismo*, título con el que comparte algunos puntos en común. Sin embargo, lo primero que llama la atención es lo que no comparten, que no es otra cosa que las típicas pruebas en las que sacar la licencia o carné de una clase determinada, para poder acceder así a todas las

competiciones. Este dato puede suponer una pequeña decepción para los que buscan un clon exacto de la saga para Xbox; sin embargo, creemos que su ausencia convierte a *Group S Challenge* en un título más inmediato y accesible, sin limitar la cantidad de carreras a las que podemos acceder (siempre que hayamos ganado el coche adecuado). Para disfrutar sin preocuparnos demasiado y familiarizarnos con los controles, tenemos el modo «Arcade» a nuestro alcance: elegimos coche, pista y comenzamos a acelerar.

El título del juego tiene su origen en el objetivo que tendremos que lograr cuando comencemos a jugar, alcanzar la categoría «S», para lo cual tenemos que participar en el modo desafío o «Challenge». Una vez comenzado el modo «Challenge», encontraremos tres formas distintas de mejorar nuestro coche o añadir nuevos vehículos a nuestro garaje (Championship, Line y Duel) siendo el campeonato la parte más importante y completa del juego.

Como era de esperar, nuestra economía no está en su mejor momento al comenzar el juego, así que dejaremos los deportivos para más adelante y nos conformaremos con un Ford Focus u otros modelos de Toyota que no se salgan del presupuesto. Una vez elegido el coche, nos inscribiremos en la categoría C (de momento nuestro «bólide» no da más de sí) en la que participaremos en una serie de cinco carreras consecutivas. Si ganamos o hacemos un buen puesto, la próxima



↑ Cuidado con esa curva.

parada la realizaremos en la tienda de repuestos y piezas, seleccionando mejoras en el turbo, frenos, suspensiones, etc...

«Line» es un modo menos común a la hora de conseguir puntos; no en vano, se trata de una especie de minijuego en el que tendremos que recoger una hilera de fichas luminosas que recorre todo el circuito sin llegar a sufrir un accidente. Si logramos terminar la carrera (en solitario) sin estrellarnos y recogiendo la mayor parte de fichas posibles, recibiremos una sucumbente recompensa económica para invertir en nuestro garaje. No es que sea el colmo de la diversión, pero al menos resulta un complemento divertido a la hora de sacar un dinero extra.

Aún queda un modo más directo pero no más fácil para conseguir coches: «Duel». A través de numerosos desafíos contra coches de nuestra categoría, obtendremos nuevos vehículos como recompensa por nuestras victorias, que podemos utilizar para competir o vender para financiar así las mejoras de los que ya tenemos.

Ya sabemos que la potencia sin control no sirve de nada, así que nos hemos alegrado al comprobar que *Group S Challenge* tiene

INFORMACIÓN ADICIONAL

» NO PASARÁN

La IA de los oponentes está muy trabajada. Despístate al dar una curva y verás como te pasa por el otro lado. Intenta situarte a rebufo de un coche para adelantarlo y observarás como se mueve en zigzag para intentar evitarlo.

» MÚSICA MAESTRO

La música es una mezcla de canciones techno japonesas y otros temas dance más europeos. Lamentablemente, no podrás usar tu propia música, así que tendrás que acostumbrarte.

» HABÍA UNA VEZ...

Un circo, o al menos eso se desprende del nombre provisional que tenía *Group S Challenge*, *Circus Drive*. Quizá se dieron cuenta de que los payasos y trapezistas no quedaban bien junto a coches deportivos, ¿sabremos algún día la verdad?

TRANSPORTE

Corre y gasta tu dinero en nuevos cochazos.

Circuit Mode. Este modo se divide en otros tres: «Championship», «Duel» y «Line». Perfecciona tu técnica en esta modalidad y cuando ganes suficientes carreras conseguirás el dinero necesario para mejorar tu coche o comprar uno nuevo.



↑ Primero escoges tu vehículo. Nosotros comenzamos con el pequeño Toyota Mr2-S.



↑ Si consigues terminar entre los primeros en el modo «Championship», conseguirás un buen premio en metálico.



↑ Vence a los oponentes en duelo y podrás quedarte con su coche. Ten cuidado porque si pierdes serás quien se quede sin su cochecito.



↑ ¡Sigue la línea! Sigue la línea sin perder velocidad y podrás conseguir premios suculentos.

» un control asequible, y se decanta hacia el realismo que el arcade. Lo que significa que los coches reaccionan bien a nuestros movimientos, pero también que derraparemos con facilidad si realizamos una frenada brusca en curva y que necesitaremos un tiempo de práctica para llegar a perfeccionar nuestra conducción.

Tenemos competiciones, tenemos más de cincuenta coches de marcas reales muy conocidas (Toyota, Ford, Lotus, etc...) y tenemos una buena respuesta a los controles. Así que, ¿qué es lo que no tenemos? Mucha variedad de circuitos, eso es lo que no tenemos. Partiendo de tres gran-



↑ Correr a toda velocidad por Mónaco en un deportivo es un trabajo duro, pero alguien tiene que hacerlo.



↑ Observa los reflejos en unas carrocerías super-limpias.



↑ Podremos observarnos desde varios ángulos.

des trazados (Shibuya en Japón, Surfer's Paradise en Australia y Jet Set Fave en Mónaco), con cuatro pistas y sus respectivas versiones invertidas, disponemos de 24 carreras «distintas», pero todos hubiéramos preferido unos entornos más variados. Además, el modo multijugador no pasa de dividir la pantalla entre dos jugadores; no es que pidamos opciones para Xbox Live en cada juego (lo cual sería lo más justo) pero en este aspecto también se han quedado un poco cortos.

Gráficamente, GSC es un juego vistoso, lo que quiere decir que se ha realizado un motor gráfico funcional pero nada pretencioso. Echamos en falta más variedad y detalle en unas texturas simplemente correctas, precisamente uno de los puntos fuertes de Xbox y en el que más puede dar de sí. El modelado de los coches reproduce con bastante fidelidad sus homónimos reales, al tiempo que disfrutamos de unos entornos sólidos y totalmente fluidos. Pequeños detalles como unos árboles pobremente realizados y la falta de variedad en los escenarios nos dejan con cierto sabor agri dulce.

Lo que no entendemos es que algunos juegos no usen el disco duro de Xbox como se merece, especialmente para la utilización de nuestra propia música; si al menos el juego tuviera una de calidad.

El verdadero talón de Aquiles del juego es la sensación de velocidad. Cuando compramos un juego de estas características, lo que, entre otras cosas andamos buscando, es una sensación vertiginosa de velocidad. No le falta fluidez y tampoco es que parezca que vamos parados pero prácticamente no veremos muchas diferencias en la sensación de velocidad aunque hayamos conseguido uno de los coches más potentes. Un aspecto que debería haber sido optimizado por su gran importancia.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL

Podría mejorar notablemente su aspecto gráfico.

ESTILO

La conducción se muestra seria y bastante accesible.

ADICCIÓN

No te despegarás del juego hasta comprar un flamante Viper.

LONGEVIDAD

Te llevará su tiempo conseguir todos los vehículos del juego.

LO MEJOR

- + CANTIDAD DE COCHES
- + BUENA SENSACIÓN DE CONTROL
- + I.A. DE LOS RIVALES

LO PEOR

- SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- LA MÚSICA Y NO PODER CAMBIARLA
- POCOS CIRCUITOS REALES

RESUMEN

Un juego de carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.7 / 10



↑ Algunos puntos de vista te meten de lleno en la acción del partido.



↑ Si algo no le falta a NHL son modos de juego.



↑ No es Soul Calibur 2, pero se parece.

Por fin ya no hace calor; llega el frío y crudo invierno

NHL 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BLACK BOX & EA CANADA

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.EASPORTS.COM

LA VIOLENCIA en un deporte es siempre un plato más que apetecible para desarrollar un videojuego y, probablemente, esa sea la razón por la que los juegos de hockey sean tan populares en un país en el que no tienen demasiado tiempo para la estrategia que exige un partido de fútbol. Toma carrerilla, cruza una pista rodeada de gente chillando y lanza a los jugadores contrarios contra el cristal que tengas más cerca. Si eso no es divertido, la diversión no existe.

Si eres un seguidor empedernido de la súper glamorosa serie de hockey sobre hielo de EA, la pregunta que probablemente quieras que te respondamos ya mismo es: ¿Vale la pena comprarse este título si ya tienes la edición del año pasado? Bueno, la verdad es que los gráficos se han mejorado bastante y, naturalmente, está todo actualizado según la nueva temporada; pero, en definitiva, se trata del mismo juego. Depende de la pasión que despierte este título en ti...

La cámara de uno-contra-uno se ha eliminado y se ha optado por unos ajustes más enfocados a la simulación. Ahora podrás llevar a cabo nuevas tácticas, como amagos con cierta facilidad, y podrás controlar mejor la dirección y la fuerza de los pases. Hay dos tipos de pases: el pase estándar conocido como *flat*, muy eficaz cuando quieras controlar el disco, y el pase más

elaborado conocido como *saucer*, que cuando lo dominas te permitirá lanzar el disco en zonas muy concretas de la pista. El sistema de golpes entre los jugadores también ha sufrido algunos cambios ya que ahora es mucho más real y *doloroso*. Con respecto a la estrategia de juego, con la cruceta del controlador puedes cambiar la táctica de tu equipo durante un encuentro para elegir si quieres defender, atacar, proteger la red o mantener una zona. Además, tampoco hay que olvidar los *combates* que tienen lugar en algunos partidos que, por supuesto, han sufrido un lavado de cara y son mucho más accesibles en lo que a control se refiere. Quizás uno de los aspectos que no terminan de estar del todo pulidos, son los niveles fáciles de dificultad. Son demasiado fáciles, aunque en general, el juego hace gala de una buena curva de dificultad.

Por lo que respecta a las opciones de juego, hay más de las que puedas imaginar. Competiciones internacionales, temporadas de la NHL, modo multijugador (hasta cuatro jugadores simultáneos), personalización de jugadores y el asombroso modo «Dinastía», en el que deberás hacerte cargo de responsabilidades financieras, asuntos legales, viajes del equipo, instalaciones y, encima, jugar a hockey sobre hielo. ¿Sabías que si pones armarios bonitos en los vestuarios de los jugadores les subes la moral? Ahora ya lo sabes. Ponlo en práctica.

Sin duda, este juego es tan profundo que podrías ahogarte en él. Lo que se te ofrece es un aspecto visual cuidado al máximo, animaciones realistas y una opción de administración más que decente. Aun así, a pesar de todas las modificaciones y cambios implementados, sigue recordando mucho a la versión anterior. Si te gustan los títulos de deportes, sin duda *NHL 2004* te encantará... siempre y cuando no tengas la versión de 2003.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> VISTAS

NHL 2004 ofrece un número muy amplio de puntos de vista y todos ellos funcionan de maravilla. Ya no hay excusa para jugar con el punto de vista clásico.



↑ ¿Te molesta? Lánzalo contra el cristal.



VEREDICTO

POTENCIAL

Deslizarse por encima del hielo es como ver poesía en movimiento. Secuencias y comentarios excelentes.

ESTILO

Presentación impecable y posibilidad de adaptar los menús de pantalla a tu gusto.

ADICIÓN

Acción rápida, divertido y mucha violencia. Si te gusta este deporte, el título te cautivará de inmediato.

LONGEVIDAD

Muchos modos de juego y la opción de administrar tu equipo en todos los aspectos. Aunque quizás es un poco demasiado fácil.



LO MEJOR

- ASPECTO VISUAL
- OPCIONES MIL
- UN PLACER JUGARLO



LO PEOR

- MISMA JUGABILIDAD
- SIN XBOX LIVE
- DEMASIADO FÁCIL

RESUMEN

Un simulador de deportes inteligente y frenético; si ya tienes *NHL 2003*, quizás creas que es demasiado parecido al anterior.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.8//10

Ábrete paso hasta el número 1.

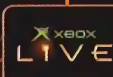


Microsoft
game studios



"¿Silencio, por favor?" ¡Venga! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox Live™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiabrado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.

TOP SPIN™



it's good to play together

xbox.com/topspin

©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



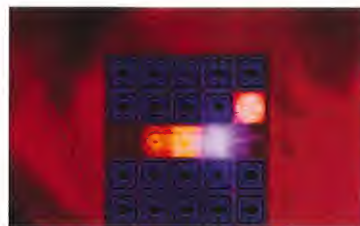
↑ Arana y Stome son tus amigos, y están perdidos. Ayúdales y ellos te ayudarán a ti.



↑ Salta encima de los enemigos para matarlos.



↑ Camina como John Wayne arma en mano.



↑ Dilata el tiempo y aprovecha de él.



↑ Las peleas son futuristas.

Cuando las cosas se ponen feas... ¡a morfearse!

ALTER ECHO

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: OUTRAGE

EDITOR: THQ

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.THQ.COM

ALTER ECHO sigue la estela de un gran número de juegos que nos muestran una visión peculiar del futuro. En esta ocasión, nos trasladamos hasta un tiempo distante dominado por una sustancia milagrosa llamada Plast. Este fantástico material se puede moldear mentalmente en cualquier cosa, siempre y cuando seas un Shaper. Es decir, sería como una especie de Lego futurista, pero no tan cuadrado.

Por fortuna, en *Alter Echo* tú eres un Shaper. Nevin es tu nombre y te estrellas en un planeta habitado por una especie de súper Shaper que se ha vuelto loco por culpa de la manipulación de la sustancia Plast. De hecho, el propio planeta es una gran masa de Plast, tan grande y compleja que incluso puede hablar y pensar. Y quiere que le ayudes a destruir a su amo, el pérfido y malvado Paavo.

Para ayudarte en tu ardua y complicada tarea, el planeta crea un traje especial hecho a partir de Plast con el que podrás transformarte en tres personajes diferentes. Gracias a este traje, podrás llevar a cabo un número ilimitado de ataques y dispondrás de una miríada de habilidades. También dispondrás de la posibilidad de congelar el tiempo y entrar en un mundo paralelo desde el que podrás manipular el entorno y

atacar a tus enemigos congelados.

La primera forma del traje con la que puedes jugar es un tanto simple ya que se trata tan solo del personaje envuelto en una especie de traje amarillo y con una espada enorme. Pero muy pronto adquieres la posibilidad de transformarte en una especie de gato con el que puedes realizar ataques de sigilo y otro traje con el que te convierte en un arma gigante con patas.

La verdad es que la dinámica de los trajes es lo que eleva a *Alter Echo* por encima del resto de las aventuras futuristas en tercera persona; además, utilizar las habilidades del personaje correctamente es la clave para disfrutar plenamente de este título. Vamos a poner un ejemplo: entras en una caverna infestada de enemigos, te transformas en el modo espada y acabas con todos los enemigos que tienes cerca y, después, te transformas en el modo arma y acabas con los cobardes que están lejos de ti. Pero espera un momento, los enemigos se regeneran y empiezan a rodearte. No pasa nada, te transformas en gato y les cortas las cabezas. Trabajo terminado.

Sin duda alguna, este aspecto del juego consigue que situaciones que podrían ser alarmanamente aburridas se transformen en diversión pura y dura. Sin las transformaciones instantáneas del protagonista de la aventura, estaríamos ante otro título más que ofrece un apartado visual aceptable y que nos muestra un futuro alternativo plagado de enemigos y puzzles por resolver. Sería normal, uno más en la lista. Pero no todo es bueno en *Alter*. El sistema de cámara te puede irritar con cierta facilidad y guardar la partida no siempre es algo que puedas hacer cuando quieras. Es una lástima que un título de tan buenas ideas haya llegado en un paquete demasiado simple. Habría que transformar ciertos aspectos y sin duda sería un juego genial.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ALIENÍGENAS

En el juego se incluye un reportaje de cómo Jerry Belongieri, diseñador de sonido, creó los efectos de sonido para el mundo alienígena. Es delirante, aunque no intencionado...



VEREDICTO

POTENCIAL

Los niveles son grandes, no hay ninguna pérdida de frames, pero el nivel de detalle es algo simple.

ESTILO

Diseño original y estilo peculiar. La banda sonora, los efectos y el guión ayudan a crear una buena atmósfera.

ADICIÓN

Jugabilidad repetitiva y puzzles simples estropean unas buenas ideas.

LONGEVIDAD

Puedes terminártelo en menos de diez horas; cuando llegues al final, no hay razón para rejugarlo.



LO MEJOR

- ♦ TRAJE DEL PROTAGONISTA
- ♦ GUION LLENO DE ESTILO Y HUMOR



LA PEOR

- SISTEMA DE CÁMARA
- POCOS PUNTOS PARA GUARDAR LA PARTIDA

RESUMEN

Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad se desvanece como por arte de magia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.9 // 10

¡IMPRESIONANTES AVENTURAS PARA TU MÓVIL!

¡NO PARARÁS DE JUGAR!

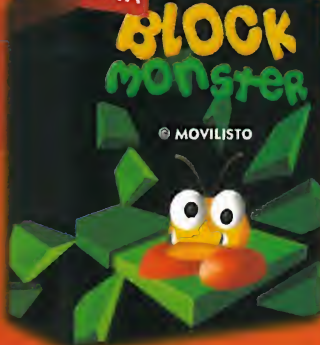
¡EN ESPAÑOL!
EXCLUSIVOS DE MOVILISTO

INSTRUCCIONES PARA BAJARTE UN JUEGO AL MÓVIL

1. Envía un mensaje con el texto **JUEGO** seguido del nombre del juego al 7777. Ejemplo: **JUEGO MONSTRUO**
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca y el modelo de tu móvil ¡Envíalo! Ejemplo: **NOKIA 3510i**
3. Enseguida te llegará un mensaje con las instrucciones de descarga. Síguelas y... ¡empieza a jugar!

**SÓLO DOS
MENSAJES
1,8 € CADA JUEGO**

JAVA



Envía:
JUEGO MONSTRUO
al 7777



Agudiza tu vista y tu memoria para ayudar al monstruo a recorrer cada camino. Solo puede pisar cada casilla una vez, y si se equivoca, deberá deshacer el camino. ¡Hay más de 300 fases distintas!

JAVA



Envía:
JUEGO BURBUJAS
al 7777



Jack está atrapado en una habitación de cuyo techo penden muchas burbujas. Ayúdale a eliminarlas con la catapulta mientras el techo va descendiendo. Afina tu puntería y... ¡destrúyelas!

JAVA



Envía:
JUEGO BLOQUES
al 7777



Cientos de bloques van cayendo desde el techo, cada vez a más velocidad. Consigue que la pantalla quede despejada. Pon a prueba tu rapidez rotando y encajando los bloques en la parte inferior.



Envía:
JUEGO MURO
al 7777

Tu nave está atrapada en un mundo virtual con varias fases. Para pasar de una a otra destruye los ladrillos con ayuda las armas de misión. ¡Suerte!



Envía:
JUEGO ESPACIO
al 7777

Los monstruos del espacio exterior te acechan, usa toda tu estrategia para exterminarlos. ¡Acaba con ellos deprisa... tu oxígeno se va consumiendo!



Envía:
JUEGO ATRAPA
al 7777

Una cueva llena de diamantes está a tu disposición, agudiza la memoria maneja la grúa con destreza y... ¡acumula riqueza!



Envía:
JUEGO DIAMANTES
al 7777

Afina tu puntería destruye los diamantes del mismo color antes de que lleguen a la parte superior.



Envía:
JUEGO PLANETA
al 7777

Eres comandante de una nave espacial que debe llegar hasta el peor enemigo galáctico. Pilota la nave hasta destruir tu objetivo en el nivel seis.



Envía:
JUEGO TESORO
al 7777

Miles de tesoros están al descubierto... Guardarlos en sus cofres evitando los obstáculos del camino y... ¡consigue una gran fortuna!

TODOS LOS JUEGOS SON VÁLIDOS PARA LOS SIGUIENTES MÓVILES NOKIA



3510i 3100 3300 3650 5100 6100 6610 6650 6800 7210 7250 7250i 7650 N-Gage™

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los juegos, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la marca de tu móvil al 7777

Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil



↑ Aunque digan que no hay dolor...habría que preguntárselo a Steve Austin.



↑ Rob Van Dam da clases particulares de vuelo sin motor.



↑ Habría que añadirle un poco de barro.



↑ Rey Misterio no conoce el miedo.

La eficiencia de la brutalidad

WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ANCHOR
EDITOR: THQ
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE
JUGADORES: WWW.THQ.COM
WEB: WWW.DEIBUS.COM

SI NOS FIJAMOS en los juegos de lucha editados hasta el momento, comprobaremos que los ha habido de todos los tipos y de todos los colores. La mayoría no son muy diferentes unos de otros, pero en el caso que nos ocupa hay dos cualidades muy notorias que lo distinguen sensiblemente de sus antecesores. Por una parte, el nivel de los gráficos de los luchadores, y por otra, la cantidad de modos de juego que posee. Hablando de su entorno gráfico, podemos asegurar que cuenta con una increíble calidad tanto de animaciones como de gráficos de los luchadores. Las representaciones de cada uno de ellos dejará boquiabiertos hasta los más escépticos por la detallada calidad de los modelos en 3D. Pero por otra parte, todo lo que gana en el apartado gráfico lo pierde en el aspecto del sistema de control ya que resulta verdaderamente difícil manejar a los personajes y conseguir que efectúen las técnicas que nosotros queremos.

Otro de los puntos fuertes arriba mencionados de este juego es el enorme elenco de posibi-

lidades que ofrece ya que consigue cubrir el amplio espectro que abarca el «Wrestling» profesional. Lucha de reyes, cuatro contra cuatro, uno contra todos y prácticamente cualquier puesta en escena que imaginéis está incluida como opción de juego. Es algo que enriquece notoriamente el panorama y además, impresiona la complejidad de, por ejemplo, cómo maneja la lucha por el título del mundo.

Su excelente capacidad multijugador eleva sus prestaciones porque es una de las mejores opciones. Desgraciadamente, cuando juguemos en la modalidad de un solo jugador la sensación de juego no es tan buena como cabe esperar en un programa de tan elevada calidad gráfica, y decepciona la complejidad del manejo, si bien con el tiempo, uno se acaba acostumbrando. Eso sí, las puestas en escena son asombrosas y originales y la música se podrá cambiar a nuestro gusto, algo verdaderamente recomendable para un programa que apostando por una estética preciosista, falla un poco en lo más importante: la jugabilidad.



↑ ¡Ay que miedo nos da!

INFORMACIÓN ADICIONAL

» TODO VALE

Un buen silletazo, la dureza de la esquina o arrojarlo contra el público desde lo alto del ring, son opciones no muy nobles, pero sí muy eficaces.



↑ El hombre más sexy vuelve.

VEREDICTO

POTENCIAL

Estéticamente increíble, con una similitud clónica, los personajes y su animación son colosales.

ESTILO

Espectacular, muy americano. La música no es muy buena pero la podemos cambiar.

ADICIÓN

Aunque es muy completo en cuanto a opciones, el juego no consigue apasionar al aficionado.

LONGEVIDAD

Muchos modos de juegos y extensas posibilidades harán de este juego algo difícil de olvidar.

LO MEJOR

- ↑ MODO MULTIJUGADOR
- ↑ ROB VAN DAM Y THE ROCK
- ↑ PODER CAMBIAR DE MÚSICA

LO PEOR

- ↓ DEMASIADOS MENÚS
- ↓ EL JUEGO NO ES SENCILLO DE MANEJO

RESUMEN

Aunque el título es muy atrayente, se queda el escaso en todos los niveles. Llegó a ser una auténtica pelea... con el mando.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,5 / 10

Márcate un backside 5, impresiona a la prensa,
emociona a tu sponsor y haz morder el polvo a
tu primo que vive en el quinto pino.



Microsoft
game studios



No es sólo una segunda parte, Amped2 llega para convertirse en la mejor experiencia en freestyle por tierra, mar y aire. Echa carreras con tus amigos de todo el mundo en el servicio de Xbox Live™ y habla sin parar durante tus interminables descensos. Compite con tus colegas o reta a algún bocazas en XSN Sports para alcanzar la fama. Más de 300 temas indie sonarán mientras ganas puntos por hacer piruetas como stalls y butters con tu mejor estilo. Es tu oportunidad de competir con profesionales y experimentar el snowskate, el nuevo deporte de nieve. Las pendientes son todas tuyas. Cómo te lances por ellas, también es cosa tuya.

amped2



it's good to play together

xbox.com/amped2

© 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Amped, Xbox, los logos de Xbox, el logo de XSN sports, el logo de Microsoft Game Studios, y Xbox Live son marcas registradas y bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ Volar es fácil, hay multitud de rampas en las calles y, si chocas, tu coche no sufre daños.

¿Otra mini-licencia? Parece que sí

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CLIMAX

EDITOR: EIDOS

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-2

WEB: WWW.ITALIANJOBGAME.COM

ESTÁ CLARO que en este mundo ya no hay nada sagrado. Un clásico del cine como *The Italian Job* ha sufrido este año un *remake* que ha convertido las calles de Roma del filme original en las calles de la famosa ciudad de Los Angeles. Además, hemos tenido que ver como el más bien soso Mark Wahlberg intentaba hacernos olvidar al enigmático y misterioso Michael Caine. Aunque la película tiene algunos momentos divertidos (casi todos ellos a cargo del joven actor Seth Green), la verdad es que no consigue captar la esencia del largometraje original.

Si estás deseando echarle el guante al futuro *Driver 3* y no puedes esperar para divertirte con algún título de conducción, *The Italian Job: L.A. Heist* no es la mejor opción. Esta creación de Climax recuerda mucho más a *Midtown Madness 3* que a cualquier otro título de crímenes y persecuciones, pero con la diferencia de que *Midtown* ofrece mapas originales, personajes divertidos y un magnífico modo multijugador en *Xbox Live*. *Italian* no ofrece nada de eso.

El modo «Historia» intenta seguir el argumento de la película. Antes de cada misión se te ofrece una secuencia de vídeo y después te lanzas a cumplir tu objetivo a base de persecuciones y carreras por la ciudad. La acción es casi siempre a contrarreloj y casi siempre deberás ir del punto A al punto B antes de que se agote el tiempo y sirviéndote de un radar que sirve de muy poco. Muy pronto te das cuenta de que el único modo de conocer la ciudad es explorando y equivocándote un montón de veces.

La pobre acción automovilística se podría perdonar en cierto modo si el aspecto general del juego no fuera tan básico. La ciudad no transmite ningún tipo de atmósfera, no parece Los Ángeles. Parece una ciudad cualquiera, con algunos árboles y edificios y poco más. Sabemos que en L.A., todo el mundo utiliza el coche, pero tampoco hubiera estado mal incluir algunos peatones en el juego, aunque sólo fuera para transmitir la sensación de que alguien habita el lugar. El comportamiento del tráfico es igual de malo que el resto. No hay variación en las colisiones de los coches y cuando sufres un accidente, te das cuenta de que tu coche es casi indestructible. ¿Dónde están los daños visibles? Sí, bueno, a veces sale un poco de humo del motor.

Lo único que se salva de todo el paquete es el circuito que se incluye en el modo «Historia» y que permite que dos jugadores tomen parte en la carrera. También hay una sección en la que debes llevar a cabo escenas de especialista y que recuerda a los retos que debías realizar en *ATV Quad Power Racing 2*.



↑ Manera de detener un autobús.



↑ Nos gustan los Minis y a dos ruedas.



↑ Conviértete en un especialista.



↑ Espera a que se detengan y corre.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» A DOS RUEDAS

Tira de la palanca analógica derecha mientras giras y podrás poner tu Mini a dos ruedas, ideal para superar algunas partes complicadas del juego. Observa la imagen e intenta hacerlo.



VEREDICTO

POTENCIAL

Se mueve con relativa suavidad y velocidad, pero los gráficos son demasiado pobres y básicos.

ESTILO

Ausencia total de estilo, atmósfera o encanto especial. ¿Dónde están los personajes carismáticos?

ADICIÓN

Las misiones son demasiado cortas y el único modo de superarlas es equivocándose antes.

LONGEVIDAD

Te durará un fin de semana. *Midtown Madness 3* y *Midnight Club II* ofrecen mucho más.



LO MEJOR

• JUGABILIDAD INMEDIATA



LO PEOR

• HISTORIA ABURRIDA
• MAPAS DEMASIADO SOSOS
• NINGUNA RAZÓN ESPECIAL PARA SEGUIR JUGANDO

RESUMEN

Una oportunidad desaprovechada de crear un título interesante. Se atasca nada más empezar y nunca mejora.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5.0//10



↑ El tiburón Bruce ha decidido que quiere pescado para cenar.



↑ Recoge gemas en un reto adicional...



↑ ...y consigue una estrella de regalo.



↑ Encontraste una mina. Game over.

Descubres las maravillas que esconde el mar

BUSCANDO A NEMO

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES

EDITOR: THQ

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1

WEB: WWW.THQ.COM/FINDINGNEMO

UN ADELANTO

La nueva película de Pixar invade el mundo de los videojuegos con un título encantador y pasado por agua.

SI PENSAMOS sólo en el nombre, el pez payaso nos hace pensar en un pez que se dedica a gastar bromas todo el día con sus amigos y que lanza pasteles a los peces que pasan por su lado. Así pues, con esas imágenes en la cabeza, nos llevamos una gran sorpresa cuando vimos que las

dos estrellas principales de *Buscando a Nemo* se dedican a nadar grácilmente por aguas profundas en lugar de ser unos *graciosillos*. Tenemos que admitir que hace mucho tiempo que no visitamos un acuario...

Basado en la última película de Pixar (el cuento de un joven pez payaso, Nemo, que se separa de su familia), *Buscando a Nemo* es una odisea bajo el agua fantástica y que resulta mucho más apasionante que mirar durante horas la pecera de tu vecino. En esta aventura deberás meterte en la piel (o escamas, mejor dicho) de varios de los personajes de la película, entre los que destacan Nemo (que es abducido por un buceador y encerrado en una pecera) y su padre Marlin, que va en busca de su querido hijo. ¿Te

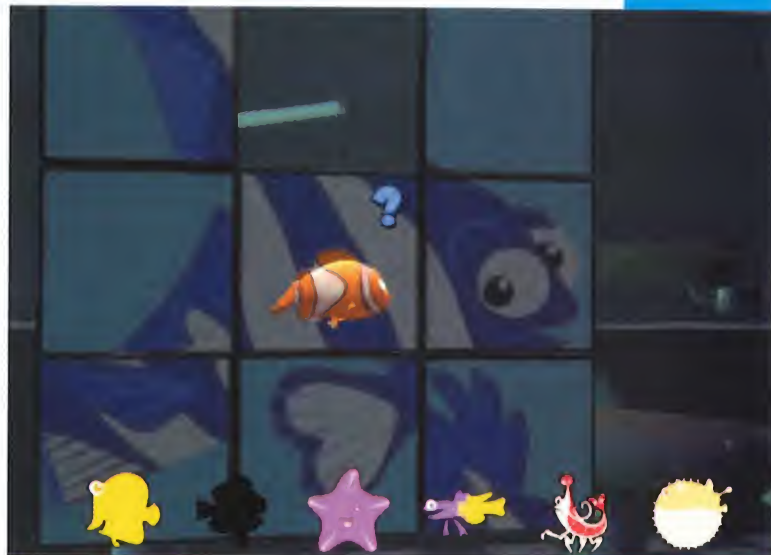
has percatado ya de las similitudes con *Toy Story 2*? Nosotros sí lo hemos hecho.

Tal y como sucede con todos los filmes de Pixar, estamos ante un producto aparentemente para niños que esconde bajo la superficie el atractivo suficiente para los no *tan* niños. No hace falta que tengas menos de 12 años para disfrutar de las películas de *Toy Story*; de hecho, debes ser mayor para apreciar completamente todas las referencias. Este juego es algo parecido. Es dulce como un caramelo, pero también duro como una piedra.

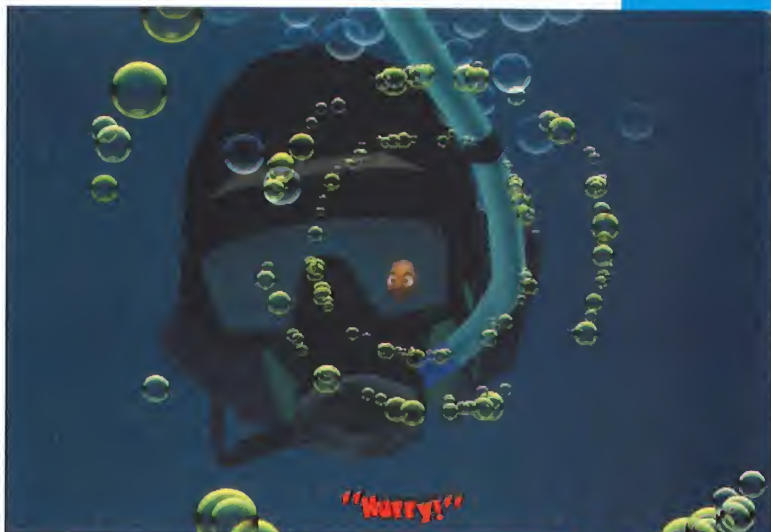
Jugabilidad inteligente. Esa es la palabra clave en esta ocasión. Se parece mucho a *Rayman 3*, pero sin el sistema de combates y ambientado bajo el mar. Hay multitud de toques simpáticos repartidos por todo el juego, empezando por Nemo y compañía, peces la *mar* de cariñosos y carismáticos. Cada sección del juego está dividida en diferentes niveles. Los retos son muy variados, desde persecuciones en 3D a puzzles que te estrujarán el cerebro, pasando por acción de plataformas lateral al más puro estilo *Mario*. Rara vez encontrarás un momento aburrido en este juego. Las persecuciones/



↑ Nemo debe buscar los peces perdidos.

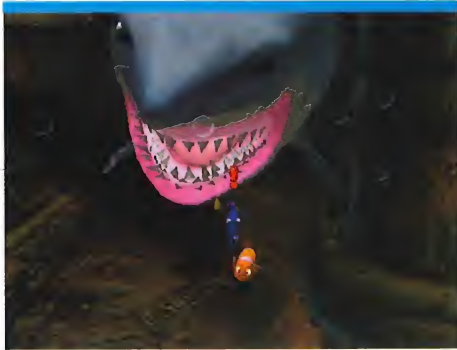


↑ Coloca las imágenes en su lugar. Simple y adictivo.



↑ ¡Corre como el viento Nemo!

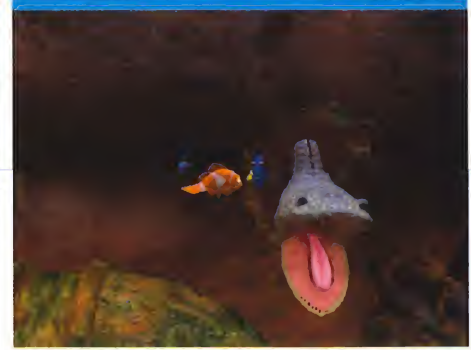
20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO >>> Campo de batalla: el mar.



↑ Evita las mandíbulas de Bruce en todo momento.



↑ Los tentáculos no son muy buenos amigos.



↑ ¿Serpiente o anguila? ¡Que más da, esto mata!

INFORMACIÓN ADICIONAL

PECES GUARDIANES

El mar está plagado de peligros; para proteger a tus peces puedes servirte de unos pequeños peces azules. Estos lindos animales son como una especie de escudos que absorben los golpes.

No encontrarás un momento aburrido; las persecuciones son simples, adictivas y extrañamente terapéuticas

>>> carreras son simples, adictivas y extrañamente terapéuticas. En determinadas ocasiones, deberás seguir a un personaje mientras que en otras deberás escapar de depredadores como por ejemplo tiburones. Nadar a través de anillos te ayuda a mantener el ritmo pero, por desgracia, en el camino también te encontrarás minas, anguilas eléctricas y demás obstáculos que interrumpirán tu viaje. La sensación que tienes de estar moviéndote por el agua es sorprendente y la forma en que aparecen algunos tentáculos en el horizonte consigue ponerte los pelos de punta.

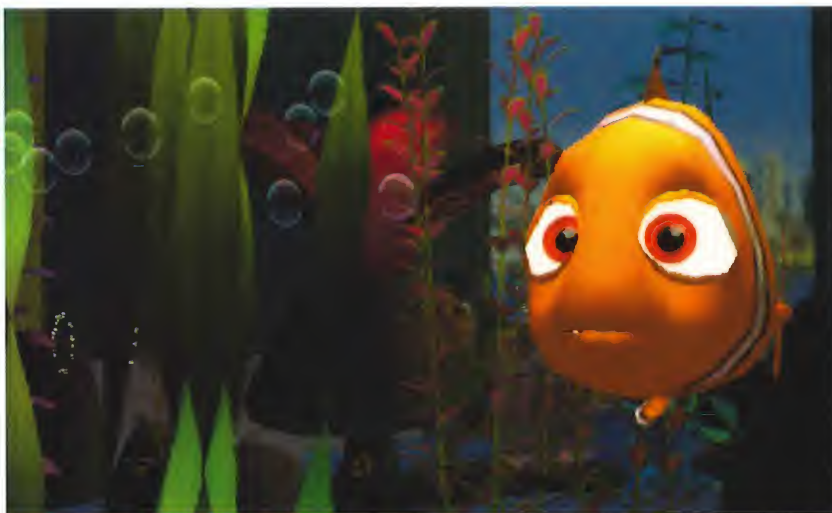
De forma más convencional, la acción *platáformera* de este título es una especie de

retro-diversión actualizada para la nuevas generaciones: evitar peligros, recoger tesoros, atrapar cangrejos en burbujas y resolver algunos puzzles. La única diferencia reside en que, en lugar de saltar te dedicas a nadar... Lo cual es genial, porque nunca corres el peligro de caer por un borde. También hay una gran multitud de subobjetivos que cumplir, como dejar caer gemas de colores encima de pedestales, pero con todos los horrores que esconde el profundo océano, la verdad es que la mayor parte del tiempo la dedicarás a huir y a escapar.

Uno de los aspectos más importantes en títulos como el que nos ocupa es conseguir recrear con cierta gracia la atmósfera del filme;

Buscando a Nemo lo consigue sobradamente. Las secuencias de video son estupendas, no vas a saltarte ninguna de ellas. Al contrario, te quedarás enganchado igual que un gusano en el gancho de una caña de pescar.

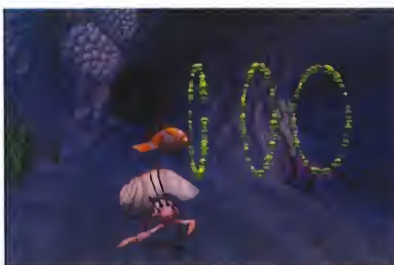
Somos conscientes de que el título está pensado para un público más bien joven, con edades comprendidas entre 4 y 14 años, pero eso no significa que no sea divertido. De hecho, algunas partes del juego son muy difíciles. Si te gustan los títulos de plataformas, te divierte la jugabilidad simple y crees que los peces son algo más que animales de ojos abiertos las 24 horas del día, entonces deberías darle una oportunidad.



↑ Verse encerrado en un acuario no parece preocupar demasiado a Nemo vista la cara que pone.



↑ Bajo el mar hay todo tipo de animales...



↑ Un objetivo extra: nada entre burbujas.

VEREDICTO

POTENCIAL

La sensación de estar bajo el agua es sorprendentemente convincente y la recreación de la atmósfera de la película es total.

ESTILO

Personajes carismáticos, voces del filme original y secuencias de video geniales. Los más pequeños de la casa lo adorarán.

ADICCIÓN

Acción de plataformas simple y jugabilidad inteligente.

LONGEVIDAD

Hay una gran variedad de retos y algunos de ellos tienen una dificultad bastante elevada.

LO MEJOR

- ASPECTO IMPONENTE
- HUMOR INTELIGENTE
- BUEN USO DE LA LICENCIA

LO PEOR

- ES UN JUEGO DE PLATAFORMAS
- PUEDEN RESULTAR FRUSTRANTE EN ALGUNAS PARTES

RESUMEN

Un título de plataformas 3D convencional con la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez como protagonista.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.9//10

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.

Resto del mundo: 127,00 €.



30%

DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos.....

Dirección..... Teléfonos

Población..... Provincia C. P. Correo electrónico.....

FORMA DE PAGO: Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº
 Nombre del titular:
 Caducidad: .. / ..

Firma:
☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja
 Nombre del titular:
 C.C.C. Entidad Sucursal

Control ☐ Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:
 a de de 2003
 Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A: XBOX SUSCRIPCIONES • Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59 e-mail: suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

Beth	Díme	302289
David Bustamante	La Magia del...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenao	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorito	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhua	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno del Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Malaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let It be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

DVD	ATARI	Coca-Cola	IBM	HCDC
100596	100598	100642	105425	106469
Diablo II	Microsoft	intel		
107125	107135	100062	105422	103952
UAE III	ICQ	Zinedine Zidane	Beckham	
107137	107145	109855	112635	110378
m&m's	napster		BAD BOY	
105526	107148	107161	104644	105299
CREATIVE	Linux			
104618	100063	100065	107166	107901
clurex	FRIEND	PlayStation		Smile!
110285	100994	107216	105052	103924
PIONEER	Marlboro	LARA CROFT	ALTRA	
105490	105617	107122	112406	103741
ASTOR		POWERTON	ATEENS	Barbie
100158	111479	110387	106475	100202
	RAD RELIGION		AOVA	ABBA
100053	112409	111055	108085	106303

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE
DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO
TE HANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRAS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA
DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO,
ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A
NEW YORK
PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...



A - PS2
B - XBOX
C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO,
ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744



¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS
MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE



PLAYLIVE

CALMA ANTES DE LA TORMENTA

LA PRIMAVERA pasada, al lanzar *Xbox Live* en Europa, Microsoft aseguró que el servicio contaría con un importante catálogo de juegos para final de año. En torno a los sesenta, se dijo. Parece que va a cumplir su promesa y no van a faltar las novedades en los dos próximos meses.

En otro orden de cosas, el X03 se celebró el pasado mes de septiembre en Francia. En otras páginas de la revista encontrareis cumplida información del evento, pero aquí queremos resaltar algunos datos que se facilitaron a la prensa entonces. Microsoft aprovechó para volver a comunicar las cifras de implantación del servicio en Europa, aunque éstas ya eran conocidas desde hace unos meses. El dato novedoso es que, de los 50.000 subscriptores en el continente, 4.000 pertenecen a España, lo que representa el 12,5% de un total repartido entre ocho países. Más adelante os ofrecemos más información acerca de las novedades anunciadas para *Xbox Live* en el evento francés.

También comentamos el adaptador inalámbrico que Microsoft ha puesto a la venta. No se trata solamente de un *gadget* curioso, dada que la opción de comprar un encaminador inalámbrico ya se encuentra en muchas ofertas de los proveedores del servicio en España por una diferencia de coste mínima. Preparaos para la Navidad.



Live Noticias

X03: NOVEDADES XBOX LIVE

Microsoft anuncia las tarifas para el próximo año

LA CIUDAD francesa de Niza fue el escenario de la nueva edición del X03, la convención en la que Microsoft presenta las novedades para su consola. En el apartado que concierne a esta sección, *Xbox Live*, no faltaron los anuncios. Algunos ya eran conocidos y se han comentado anteriormente en la ROX, como la ampliación del servicio a seis nuevos países europeos desde el pasado 30 de octubre o las nuevas funciones y servicios de *Xbox Live*. Otras son más interesantes, sobretodo las que hacen referencia al dinero.

La renovación mensual del servicio, opción disponible desde comienzos

de 2004, costará 6,99 € a los europeos. Si lo que preferimos es pagar una sólo cuota anual, tendremos que desembolsar 59,99 €, lo que supone un ahorro de 23,89 €. Estas opciones estarán disponibles desde el menú de *Xbox Live*.

Cómo es lógico, el *Xbox Communicator* también pasa a estar disponible de forma independiente del *Starter Kit*. Costará 29,99 € y ya debería estar a la venta. Por su parte, el *Starter Kit* continúa disponible a su precio habitual -59,99 €- e incluye la suscripción por doce meses, el *Communicator* y un disco con las demos *on line* de *Moto GP* y *MechAssault*.

En Niza también tuvo lugar el Primer Campeonato Intercontinental *Xbox Live*. Microsoft reunió a los mejores jugadores de *Ghost Recon* en Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Bélgica, Francia, Suiza, Italia y Alemania. En España, la selección se realizó gracias a la demo de *Moto GP 2* y el representante enviado responde al *gamertag* de MicroLord. El campeonato se realizó con *Rainbow Six 3* y el ganador aspiraba a una copia del título en cuestión, el trofeo y el suministro gratuito de juegos *Xbox* durante todo un año. El afortunado fue el representante de Canadá, Zamee.

Pero el anuncio más relevante está relacionado con la promoción del servicio que va a realizar Microsoft este invierno. Trece de los próximos lanzamientos incluirán una suscripción gratuita de dos meses al servicio. Lógicamente, la oferta no incluye el *Communicator*. Y los títulos elegidos son *Crimson Skies: High Road to Revenge*, *Amped 2*, *Dancing Stage Unleashed*, *Links, Magic: The Gathering*, *Project Gotham Racing 2*, *Pro Race Driver*, *Sega GT Online*, *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, *Tom Clancy's Rainbow Six 3*, *Xbox Music Mixer*, *Top Spin* y el original *XIII*.

Live Noticias

ADAPTADOR WI-FI PARA XBOX

Permite la conexión a redes LAN

EL RUMOR ya se ha hecho oficial y Microsoft prepara el lanzamiento de un adaptador inalámbrico con el que comunicar la consola Xbox con la conexión de banda ancha u otras consolas. El *Xbox Live Wireless Adapter MN-740* evita los tradicionales enredos de cables y la necesidad de colocar la consola junto al enrutador del PC para poder jugar en Internet.

La consola se conecta al MN-740 para transmitir los datos al enrutador -que, por ejemplo, puede estar conectado al PC en otra habitación de la casa- mediante una señal de radio. Utiliza tanto el estándar 802.11b como el más reciente 802.11g y admite un ancho de banda de 54 MB/segundo. Lógicamente, el enrutador también debe ser inalámbrico o contar con otro adaptador Wi-Fi.

Igualmente, el aparato también permite la conexión de varias consolas entre sí sin necesidad de utilizar el cable System Link. Por el momento, se desconoce cuando va a ser lanzado en Europa y a qué precio. Os mantendremos informados.



CRECEN LOS RUMORES SOBRE PRO EVOLUTION SOCCER 3

¿Llegará el popular juego de fútbol a Xbox Live?

DESDE HACE unas semanas, la Red arde con los rumores acerca de un posible desembarco de la serie *Pro Evolution Soccer* en Xbox. O *Winning Eleven*.

Para los despistados, *Pro Evolution Soccer* es el nombre con el que se conoce en Europa y América la serie *Winning Eleven*, de Konami. La segunda entrega ha sido uno de los juegos de fútbol de mayor éxito en la plataforma PS2 y el único competidor serio para la serie *FIFA*, de Electronic Arts. La tercera entrega, desarrollada para PS2 y PC, acaba de salir a la venta y ya cuenta con un millón de copias vendidas sólo en reservas. Cuando el juego fue publicado en Japón a comienzos de año -bajo el título *Winning Eleven 7* y con modalidad *on line*, algo que no estará en la versión europea- también vendió un millón de copias en sus tres primeras semanas a la venta.

¿Y que tiene esto que ver con Xbox? Aunque la postura oficial de Konami es la de negar una versión para la consola de Microsoft, miembros de la

compañía han reconocido de forma oficiosa en varias ocasiones que la consola de Microsoft contará con ella en un futuro aún impreciso, pero que cada vez parece más seguro. Pero el comentario más jugoso proviene del productor de la serie *Shingo Takatsuka*. En una entrevista en *Computer And Videogames*, una publicación *on line*, Takatsuka comentaba que «estamos muy interesados en Xbox Live porque es algo muy atractivo desde el punto de vista de desarrollo. Le contaré un pequeño secreto: el equipo de desarrollo aún no ha comenzado a trabajar en la versión de Xbox, pero está muy interesado en Xbox Live, en la tecnología y en la infraestructura con la que cuenta Microsoft». ¿Significa esto que Xbox Live contará con la serie de juegos de fútbol más aclamado de los últimos años? Aún es pronto para asegurarlo, a pesar de que se da por hecho en algunos medios de información. Pero desde luego, haría olvidar a los aficionados al fútbol la decepción de no contar con un *FIFA on line*.

Xbox Live-Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Counter-Strike	Valve	Microsoft	Shooter por equipos	Invierno 2003
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	BioWare	Microsoft	RPG	Noviembre 2003
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Diciembre 2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	Raven Software	Activision	FPS	Invierno 2003
Top Spin	Microsoft	Microsoft	Deportes	2004



PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.



~~59,95~~
54,95



DESCUENTO

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL
 PROVINCIA
 TELÉFONO
 MODELO DE CONSOLA
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
 Dirección e-mail

• Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
 • Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
 • Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
 CentroMAIL • Camino de Hormigueros, 124, ptal 5 - 5º F - 28031 Madrid.
 Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CADUCA EL 30/11/2003

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerle en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueros, 124 portal 5 - 5º F, 28031 - Madrid.
 Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

ANÁLISIS DIRECTORIO



LA ELITE DE LA XBOX

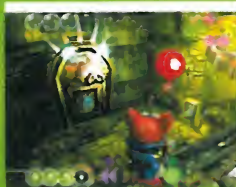
El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Analizado ROX 02

Género: Snowboarding. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. **8,7**



BLINX: THE TIME SWEEPER

Analizado ROX 10

Género: Plataformas.

Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. **9,0**



BRUTE FORCE

Analizado ROX 17

Género: Acción

Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. **8,5**

4X4 EVO 2
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION
ALL-STAR BASEBALL 2003
ANTZ EXTREME RACING
ATARI TRANSWORLD SURF
ARCTIC THUNDER
ATV: QUAD POWER RACING 2
AZURIK: RISE OF PERATHIA
BARBARIAN
BATMAN: DARK TOMORROW
BATMAN: VENGEANCE
BATTLE ENGINE AQUILA
BIG MUTHA TRUCKERS
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL
BLOOD OMEN 2
BLOOD WAKE
BLOODRAYNE
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON
BURNOUT
CAPCOM VS SNK 2 EO
CEL DAMAGE
CIRCUS MAXIMUS
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
CONFLICT: DESERT STORM

Analizado ROX 07

Analizado ROX 19

Analizado ROX 07

Analizado ROX 08

Analizado ROX 03

Analizado ROX 02

Analizado ROX 13

Analizado ROX 06

Analizado ROX 10

Analizado ROX 16

Analizado ROX 03

Analizado ROX 11

Analizado ROX 14

Analizado ROX 04

Analizado ROX 03

Analizado ROX 16

Analizado ROX 09

Analizado ROX 05

Analizado ROX 15

Analizado ROX 03

Analizado ROX 06

Analizado ROX 07

Analizado ROX 08

Género: Carreras

Género: ETR

Género: Béisbol

Género: Carreras

Género: Surf

Género: Carreras

Género: Carreras

Género: Acción / Aventura

Género: Beat'em-up

Género: Acción

Género: Acción / Aventura

Género: Mech shoot'em-up

Género: Conducción

Género: RPG Arcade

Género: Acción / Aventura

Género: Carreras / Acción

Género: Acción

Género: Beat'em-up

Género: Carreras

Género: Beat'em-up 2D

Género: Carreras

Género: Carreras

Género: Estrategia

Género: Shooter por equipos

Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.

Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.

La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.

Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.

Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.

Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.

Por fin un juego de *quads* decente.

Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.

Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.

Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.

Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.

Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.

Valiente intento de crear un juego original.

Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.

Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.

Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».

Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.

Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.

Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.

Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.

Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.

Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.

Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.

A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.

5,5

6,9

7,0

5,0

6,9

5,9

8,0

3,1

7,3

3,5

4,5

8,1

6,5

7,0

6,9

4,5

7,0

2,5

7,9

7,9

5,5

3,5

8,4

8,3



BUFFY LA CAZAVAMPIROS

Analizado ROX 8

Género: Acción / Aventura

Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. **8,5**



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Analizado ROX 16

Género: Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. **9,0**



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02

Analizado ROX 4

Género: Fútbol estrategia

Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. **8,8**

CRASH
CRAZY TAXI 3
CRIMSON SEA
DAKAR 2
DARK ANGEL
DARK SUMMIT
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
DAVID BECKHAM SOCCER
DEAD TO RIGHTS
DEADLY SKIES
DEFENDER
DIE HARD: VENDETTA
DR MUTO
DYNASTY WARRIORS 3
EGGO MANIA
EL IMPERIO DEL FUEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
ENCLAVE
ENTER THE MATRIX
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK
F1 CAREER CHALLENGE
FILA WORLD TOUR TENNIS
FIREBLADE

Analizado ROX 06

Analizado ROX 09

Analizado ROX 15

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 14

Analizado ROX 03

Analizado ROX 02

Analizado ROX 04

Analizado ROX 12

Analizado ROX 04

Analizado ROX 16

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 14

Analizado ROX 11

Analizado ROX 09

Analizado ROX 10

Analizado ROX 16

Analizado ROX 04

Analizado ROX 06

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 17

Analizado ROX 09

Analizado ROX 12

Género: Conducción

Género: Conducción arcade

G: Acción en tercera persona

Género: Carreras

Género: Acción

Género: Snowboarding

Género: BMX

Género: Fútbol

Género: Acción / Shooter

Género: Simulador de vuelo

Género: Acción

G: Acción en primera persona

Género: Plataformas

Género: Acción / Aventura

Género: Puzzle

Género: Acción / Shooter

Género: Acción / Aventura

Género: Acción / Aventura

Género: Acción

Género: Deportes de invierno

Género: Snowboarding

Género: Acción

Género: Carreras

Género: Tennis

Género: Shoot'em-up

No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.

Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.

Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.

Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.

Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.

Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.

Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.

Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.

Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.

Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.

Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.

Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.

Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.

Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.

Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.

Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.

La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.

Un juego que sólo divertirá a unos pocos.

No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.

Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.

Un más que interesante juego de *snowboard*.

Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».

Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.

No es la mejor opción para los amantes del tenis.

Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.

6,8

7,8

8,5

6,8

4,5

4,0

7,0

3,1

7,0

7,5

6,0

4,0

8,2

8,0

6,5

5,5

7,7

6,9

7,5

5,0

7,0

6,0

6,9

2,8

4,0



COLIN McRAE RALLY 3

Analizado ROX 10

Género: Conducción

Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro. **9,0**



COLIN McRAE RALLY 04

Analizado ROX 20

Género: Carreras

El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste. **9,4**



CONFLICT DESERT STORM II

Analizado ROX 20

Género: Shooter en primera persona. Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraordinario. **8,5**



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTX

Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7



DEAD OR ALIVE 3

Analizado ROX 2
Género: Beat'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atraparà con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. **9,1**



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9

FREEDOM FIGHTERS
FURIOUS KARTING
FUZION FRENZY
GAUNTLET: DARK LEGACY
GENMA ONIMUSHA
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT
GUN METAL
GUN VALKYRIE
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
HULK
HUNTER: THE RECKONING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Analizado ROX 20
Analizado ROX 12
Analizado ROX 02
Analizado ROX 07
Analizado ROX 03
Analizado ROX 10
Analizado ROX 07
Analizado ROX 05
Analizado ROX 11
Analizado ROX 09
Analizado ROX 17
Analizado ROX 06
Analizado ROX 04
Analizado ROX 06
Analizado ROX 12
Analizado ROX 15

Género: Acción
Género: Carreras
Género: Party Game
Género: Aventura arcade
Género: Acción / Aventura
Género: BMX
Género: Acción / Shooter
Género: Shoot'em-up
Género: Acción / Aventura
Género: Acción
Género: Acción
Género: Acción / Aventura
Género: Fútbol
Género: Shooter
Género: Acción / Shooter
Género: Estrategia

Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas. Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos. A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos. Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad. Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas. Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk. Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos. O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención. Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil. Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo. Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos. Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo. Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título. Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable. Te hace sentir como si fueras el propio James Bond. Un correcto Tycoon que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.

8,0
6,0
5,0
4,0
6,5
1,5
8,0
8,0
7,0
8,1
8,0
7,5
5,8
8,1
8,0
7,0



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año.
8,5



F1 2002

Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7



FIFA 2002

Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol.
9,2

KUNG FU CHAOS
LA GRAN EVASIÓN
LARGO WINCH
LEGENDS OF WRESTLING
LEGENDS OF WRESTLING II
LOONS: THE FIGHT FOR FAME
LOS SIMS
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
MAD DASH RACING
MANAGER DE LIGA 2003
MARVEL VS. CAPCOM 2
MECHASSAULT
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
METAL DUNGEON
MICRO MACHINES
MIDNIGHT CLUB II

Analizado ROX 14
Analizado ROX 19
Analizado ROX 09
Analizado ROX 06
Analizado ROX 13
Analizado ROX 08
Analizado ROX 15
Analizado ROX 19
Analizado ROX 02
Analizado ROX 11
Analizado ROX 10
Analizado ROX 11
Analizado ROX 11
Analizado ROX 12
Analizado ROX 12
Analizado ROX 19

Género: Acción/Plataformas
Género: Aventuras
Género: Aventura gráfica
Género: Boxeo
Género: Boxeo
Género: Acción dibujos animados
Género: Estrategia
Género: Shooter espacial
Género: Carreras
Género: Fútbol/ Estrategia
Género: Beat'em-up
Género: Shoot'em-up de mechs
Género: Shooter
Género: RPG
Género: Conducción
Género: Carreras

Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine. Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados. Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género. Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso. Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas. Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más. El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga. Aunque no llega a la calidad de otros shooters, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción. Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador. Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real. Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios. Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto. Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado. Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras. Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade. Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.

8,1
7,6
6,5
6,0
7,2
6,5
7,7
8,1
6,8
8,0
7,5
7,3
7,0
5,0
6,5
7,0



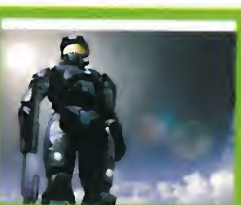
FIFA 2003

Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA.
9,4



FUTURAMA

Analizado: ROX 18
Género: Plataformas
Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo del Futurama. **8,5**



HALO

Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7

MIDTOWN MADNESS 3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
MINORITY REPORT
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
MX SUPERFLY
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL
MYST III: EXILE
NBA 2K3
NBA INSIDE DRIVE 2002
NBA INSIDE DRIVE 2003
NBA LIVE 2003
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
NEW LEGENDS

Analizado: ROX 17
Analizado ROX 06
Analizado ROX 12
Analizado ROX 13
Analizado ROX 13
Analizado ROX 05
Analizado ROX 09
Analizado ROX 13
Analizado ROX 04
Analizado ROX 11
Analizado ROX 10
Analizado ROX 09
Analizado ROX 05

Género: Carreras
Género: Boxeo
Género: Acción
Género: Beat'em-up
Género: Carreras
Género: Motocross
Género: Aventura gráfica
Género: Baloncesto
Género: Baloncesto
Género: Baloncesto
Género: Baloncesto
Género: Carreras
Género: Acción / Aventura

Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción. A medio camino entre la simulación y la acción frenética. Licencia desaprovechada en un beat'm'up' mediocre. La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie. Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades. Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas. Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son. Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde. Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques. Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial. Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos. Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante. Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.

7,5
7,0
5,0
8,0
7,5
6,0
6,8
6,0
7,5
8,0
7,5
7,5
4,9



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de Fate of Atlantis. **8,7**



INDYCAR SERIES

Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.
8,5



JET SET RADIO FUTURE

Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto.
8,9

ANÁLISIS DIRECTORIO



MAX PAYNE

Analizado ROX 4

Género: Acción

Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.

8,5



MOTO GP 2

Analizado ROX 16

Género: Carreras

El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos.

9,4



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Analizado ROX 12

Género: Acción / Aventura

Un MGS2 mejorado y ampliado para disfrute del personal.

9,2

NFL FEVER 2003

NHL 2002

NHL 2003

NHL HITZ 20-02

NHL HITZ 20-03

NFL2K3

NHL2K3

NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS

Analizado ROX 10

Analizado ROX 03

Analizado ROX 10

Analizado ROX 02

Analizado ROX 09

Analizado ROX 14

Analizado ROX 14

Analizado ROX 05

Género: Fútbol americano

Género: Hockey sobre hielo

Género: Hockey sobre hielo

Género: Hockey sobre hielo

Género: Hockey sobre hielo

Género: Fútbol americano

Género: Hockey sobre hielo

Género: Aventura / Shooter

Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.

Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.

Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.

Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.

Dotado con una gran profundidad y características originales.

Un excelente juego de fútbol americano.

No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.

Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.

8,2

8,2

8,2

8,4

8,4

7,8

7,9

4,2



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Analizado ROX 5

Género: Carreras

Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto.

9,1



NBA STREET VOL. 2

Analizado ROX 15

Género: Baloncesto

Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.

8,7



OTOGI MYTH OF DEMONS

Analizado ROX 19

Género: Acción

Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción.

8,5

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

PIRATAS DEL CARIBE

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

PRISONER OF WAR

PRO BEACH SOCCER

PRO RACE DRIVER

PRO TENNIS WTA TOUR

QUANTUM REDSHIFT

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Analizado ROX 02

Analizado ROX 20

Analizado ROX 05

Analizado ROX 07

Analizado ROX 20

Analizado ROX 15

Analizado ROX 08

Analizado ROX 09

Analizado ROX 11

Analizado ROX 14

Género: Plataformas

Género: Rol

Género: Acción / Aventura

Género: Puzzle / Aventura

Género: Voley playa

Género: Carreras

Género: Tenis

Género: Carreras futuristas

Género: Carreras

Género: Plataformas

Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.

Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.

Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.

Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.

A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.

Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.

Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.

Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.

Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.

Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.

8,0

7,0

5,0

7,7

4,6

8,0

2,1

7,0

8,0

7,9



PANZER DRAGOON ORTA

Analizado ROX 14

Género: Acción

Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias.

8,7



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS

Analizado ROX 10

Género: Lucha de mechs

Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante.

8,5



PROJECT GOTHAM RACING

Analizado ROX 2

Género: Conducción

Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche.

8,9

RED CARD

RED FACTION II

ROBOTECH: BATTLECRY

SEGA SOCCER SLAM

SHADOW OF MEMORIES

SHREK

SHREK SUPER PARTY

SERIOUS SAM

Analizado ROX 05

Analizado ROX 18

Analizado ROX 11

Analizado ROX 10

Analizado ROX 10

Analizado ROX 04

Analizado ROX 12

Analizado ROX 12

Género: Fútbol

Género: Acción en primera persona

Género: Shooter de mechs

Género: Fútbol arcade

Género: Puzzle / Aventura

Género: Plataformas

Género: Party Game

Género: Shooter

Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.

entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.

Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.

Más divertido si puedes jugar con un amigo.

Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.

Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.

El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.

Un shooter en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.

7,8

7,2

6,3

6,8

4,5

5,0

4,0

8,0



PROJECT ZERO

Analizado ROX 14

Género: Survival horror innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.

8,8



RACING EVOLUZIONE

Analizado ROX 15

Género: Carreras

Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras.

9,0



RALLISPORT CHALLENGE

Analizado ROX 2

Género: Carreras

No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero.

8,5

SLAM TENNIS

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

SPIDER-MAN: THE MOVIE

SPEED KINGS

SPY HUNTER

STAKE

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Analizado ROX 07

Analizado ROX 17

Analizado ROX 05

Analizado ROX 18

Analizado ROX 07

Analizado ROX 16

Analizado ROX 06

Analizado ROX 16

Género: Tenis

Género: Shooter en 1ª persona

Género: Plataformas

Género: Carreras

Género: Conducción / Shoot'em-up

Género: Party Game

Género: Shoot'em-up

Género: Acción

Una muy buena opción a la espera de que Virtua Tennis llegue a Xbox.

El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.

Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.

Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.

Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.

Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.

Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.

Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.

8,2

8,5

7,5

7,0

6,7

6,5

7,7

7,7

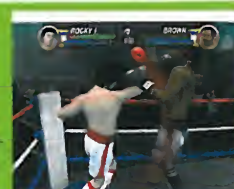


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

Analizado ROX 15

Género: Shooter en primera persona. Un increíble shooter demoleedor en su modo para un solo jugador.

9,2



ROCKY

Analizado ROX 9

Género: Boxeo

Increíble y adictivo juego de boxeo.

8,7



SEGA GT 2002

Analizado ROX 10

Género: Conducción

Duración, jugabilidad y ajustada simulación.

8,5



SHENMUE II

Analizado ROX 13

Género: Aventura/RPG

Una experiencia de juego simplemente maravillosa. **8,8**



SILENT HILL 2: INNER FEARS

Analizado ROX 9

Género: Survival horror

Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. **8,8**



SOUL CALIBUR II

Analizado ROX 20

Género: Lucha

El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género. **9,0**

STAR WARS OBI WAN
STARSKY & HUTCH
STATE OF EMERGENCY
STEEL BATTALION
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
SX SUPERSTAR
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
TAZ: WANTED

Analizado ROX 02

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 16

Analizado ROX 13

Analizado ROX 12

Analizado ROX 19

Analizado ROX 16

Analizado ROX 08

Género: Acción

G: Acción / Conducción

Género: Acción

G: Shooter de mechs con control.

Género: Shoot'em-up

Género: Carreras

Género: Beat'em-up

Género: Plataformas

Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas. Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, este es tu juego. Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox. Excelente simulador de mechs que cuenta con un increíble controlador. Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje. Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes. La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido. Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar. **7,0**
7,0
7,8
8,2
4,0
6,5
8,0
5,9



SPLASHTOWN

Analizado ROX 8

Género: Carreras

Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada. **8,5**



SSX TRICKY

Analizado ROX 8

Género: Snowboarding

La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables. **8,9**



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Analizado ROX 10

Género: Acción / Aventura

Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. **8,5**

TD OVERDRIVE
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN
TETRIS WORLDS
TERMINATOR: DAWN OF FATE
THE ELDER SCROLLS III: MORNWIND
THE SIMPSONS ROAD RAGE
THE THING
TIGER WOODS 2004
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
TOM CLANCY'S GHOST RECON

Analizado ROX 05

Analizado ROX 06

Analizado ROX 09

Analizado ROX 11

Analizado ROX 10

Analizado ROX 09

Analizado ROX 20

Analizado ROX 13

Analizado ROX 12

Género: Carreras

Género: Carreras

Género: Puzzle

Género: Shoot'em-up

Género: RPG

Género: Conducción

Género: Survival Horror

Género: Simulador de golf

Género: Plataformas

G: Shooter basado en escudrones

Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores. La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear. Ninguna versión de Tetris ha decepcionado tanto como ésta. Pobre explotación de una licencia prometedora. Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano. Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores. Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores. No se trata de una secuela, sino de una actualización. Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple. Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox. **4,0**
3,1
4,0
5,0
7,9
5,9
8,0
7,4
8,0
8,4



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Analizado: ROX 19

Género: RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. **9,5**



THE HOUSE OF THE DEAD 3

Analizado ROX 14

Género: Arcade de disparo

Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. **8,5**



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Analizado ROX 11

Género: Golf

Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. **8,5**

TOTAL IMMERSION RACING
TOUR DE FRANCE
TOXIC GRIND
TRANSWORLD SNOWBOARDING
TUROK EVOLUTION
UFC: TAPOUT
V-RALLY 3
VEXX

Analizado ROX 11

Analizado ROX 07

Analizado ROX 11

Analizado ROX 11

Analizado ROX 08

Analizado ROX 05

Analizado ROX 15

Analizado ROX 14

Género: Carreras

Género: Carreras

Género: BMX

Género: Snowboarding

Género: Acción / Shooter

Género: Beat'em-up

Género: Carreras

Género: Plataformas

No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido. Empañado por el escaso mercado con el que cuenta. No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX. De factura visual impecable, pero ahí termina todo. Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable. Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión. Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales. Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas. **5,7**
6,7
5,0
6,5
8,0
8,2
6,1
8,0



TIMESPLITTERS 2

Analizado ROX 10

Género: Shooter

Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas. **9,1**



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Analizado ROX 10

Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. **9,2**



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Analizado ROX 3

Género: Skateboarding

El más amplio y mejor juego de deportes extremos. **8,8**

WHACKED!
WORLD RACING
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
WWE RAW
X-MEN: THE NEXT DIMENSION
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Analizado ROX 11

Analizado ROX 13

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 03

Analizado ROX 10

Analizado ROX 12

Analizado ROX 15

Género: Party Game

Género: Carreras

Género: Billar

Género: Conducción

Género: Wrestling

Género: Beat'em-up

Género: Acción

Otro party-game que no aporta nada nuevo. Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados. El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento. Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar». No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa. Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha. Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo. **6,0**
7,5
8,2
8,0
5,3
6,0
6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Analizado ROX 10

Género: Skateboarding

Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. **8,6**



UNREAL CHAMPIONSHIP

Analizado ROX 11

Género: Shoot'em-up

Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. **8,5**



YAGER

Analizado ROX 14

Género: Combate espacial

Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox. **8,5**

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1

»Video especial lanzamiento

ROX 2

»Project Gotham Racing
»NHL Hitz 20-02
»Mad Dash Racing
»Fusion Frenzy

ROX 3

»Wreckless
»Amped: Freestyle Snowboarding
»Blood Wake
»Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4

»Gun vallyrie
»Oddworld: Munch's Oddysee
»Dead or Alive 3
»Cel Damage

ROX 5

»Jet Set Radio Future
»NBA Inside Drive 2002
»Max Payne
»Dark Summit
»Crash Bandicoot

ROX 6

»Spider-Man: The Movie
»Circus Maximus
»Gun Metal
»Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7

»Conflict: Desert Storm
»Street Hops
»Enclave

ROX 8

»Crazy Taxi 3
»Hunter: The Reckoning
»Taz: Wanted
»Battle Engine Aquila

ROX 9

»Colin McRae Rally 3
»Deathrow
»Rally Fusion
»Chase
»Hitman 2

ROX 10

»Splinter Cell
»Deathrow
»Sega GT 2002
»Chase
»Madden NFL 2003

ROX 11

»Blinx
»ATV 2
»Battle Engine Aquila
»Tiger Woods 2003
»Tom Clancy's Ghost Recon
»Quantum Redshift

ROX 12

»ToeJam & Earl III
»Fireblade
»Reign of Fire
»NBA Inside Drive 2003
»Splashdown
»TransWorld Snowboarding
»Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13

»Indiana Jones and the Emperor's Tomb
»Shenmue II
»Panzer Dragoon Orta
»The House of the Dead III
»Lamborghini
»Vexx

ROX 14

»Racing Evoluzione
»MX Superfly
»Pro Race Driver
»Dr Muto
»Panzer Dragoon Orta
»Colin McRae Rally 3
»Spider-Man
»Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15

»Return to Castle Wolfenstein
»Mortal Kombat: Deadly Alliance
»Kung Fu Chaos
»MechAssault
»V-Rally 3
»Yager



COMPLETA TU COLECCIÓN

MC
MC EDICIONES

SÓLO
4,90 €
CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos
Dirección
C. P. Población
Provincia
Teléfonos
Correo electrónico

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59

e-mail: suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº Caducidad: / /

Nombre del titular: Firma:

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8
☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n°15

De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

¿Cuál es tu Curso?

En CCC ponemos los Planes de Formación que mejor se adaptan a los perfiles profesionales más demandados.

- ▶ Cursos que te preparan para acceder a las **Titulaciones Oficiales**.
- ▶ **Materiales didácticos** prácticos constantemente actualizados.
- ▶ Un **Tutor Personal** para orientarte en todo lo que necesites.
- ▶ Servicio de **Bolsa de Trabajo** gratuito.
- ▶ Y la **Garantía CCC de Aprendizaje**: si al terminar el curso no quedas satisfecho te devolvemos el importe total del curso.

ARTES

Diploma Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)

- ▶ Decoración
- ▶ Tapicería
- ▶ Fotografía
- ▶ Aerografía
- ▶ Dibujo
- ▶ Guitarra
- ▶ Teclado
- ▶ Monitor/a de Manualidades

BELLEZA Y MODA

- ▶ Peluquería
- ▶ Esteticista
- ▶ Modista

CULTURA

- ▶ Título Oficial Graduado en ESO
- ▶ Acceso Universidad mayores de 25 años
- ▶ Escritor

IDIOMAS

- ▶ Inglés
- ▶ Francés
- ▶ Alemán
- ▶ Ruso

PROFESIONES SANITARIAS

- ▶ Téc. en Cuidados Aux. de Enfermería
- ▶ Auxiliar de Geriátrica
- ▶ Aux. de Jardín de Infancia
- ▶ Dietética y Nutrición
- ▶ Secretariado Médico
- ▶ Dirección y Gestión de Centros para la 3ª Edad

MEDICINAS COMPLEMENTARIAS

Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)

- ▶ Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- ▶ Quiromasajista
- ▶ Naturopatía
- ▶ Herbolietética

DEPORTES

- ▶ Monitor/a de Aeróbic
- ▶ Monitor/a de Fitness

VETERINARIA

- ▶ Aux. de Clínica Veterinaria
- ▶ Peluquería Canina
- ▶ Aux. Clínico Ecuestre
- ▶ Adiestramiento Canino

HOSTELERIA

- ▶ Cocina Profesional
- ▶ Camarero - Barman

Tú pones un poco de ilusión
y sólo 1 hora al día. Es suficiente.



CONSTRUCCIÓN Y OFICIOS

- ▶ Carné Oficial de Instalador Electricista
- ▶ Fontanería y Calefacción
- ▶ Técnico en Construcción de Obras
- ▶ Mantenimiento de Edificios
- ▶ Energía Solar

MECÁNICA, ELECTRÓNICA Y MANTENIMIENTO INDUSTRIAL

- ▶ Téc. en Mantenimiento Industrial
- ▶ Mecánico de Coches y Motos
- ▶ Electrotecnia y Electrónica
- ▶ Técnico en Radiocomunicaciones

RIESGOS LABORALES

- ▶ Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- ▶ Técnico en Gestión Ambiental
- ▶ Técnico en Protección Civil

INMOBILIARIA

Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)

- ▶ Gestor Inmobiliario
- ▶ Master en Gestión Inmobiliaria
- ▶ Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- ▶ Gestor de Fincas

INFORMÁTICA

- ▶ Dominio y Práctica del PC
- ▶ Técnico en Ofimática
- ▶ Experto en Creatividad y Diseño para Internet

OPOSICIONES

- ▶ Justicia (Auxiliares, Agentes y Oficiales)
- ▶ Auxiliares de Ayuntamiento
- ▶ Aux. de la Administración del Estado

EMPRESA

Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa

- ▶ Administración de Empresas
- ▶ Asesor Laboral
- ▶ Asesor Fiscal
- ▶ Azafatas de Congresos y RRPP
- ▶ Contabilidad
- ▶ Secretariado

- Equipos de Prácticas
- Prácticas Opativas
- Preparación para el Título Oficial
- Vídeos
- Incluye CD Rom

Ya puedes obtener uno de los diplomas mejor considerado por los empresarios: el que avala a las personas que han creído en sí mismas.

SOLICITUD DE INFORMACIÓN PREFERENTE

☒ **Sí, deseo recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s de:**

Nombre _____ Apellidos _____
Domicilio _____ Bloque _____ N.º _____ Piso _____ Prta. _____
Población _____ Provincia _____ Cód. Postal _____
Teléfono _____ e-mail _____
Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____ D. N. I. (opcional) _____

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, y sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONG. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla (Ley orgánica 15/1999 de 13 de Diciembre de Protección de Datos).

• CCC es autorizada por Educación.
• Acreditado por el IREM.
• Miembro de ANCED.
(Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
• Certificado de Calidad ISO 9001.



Matricúlate este mes y consigue **gratis** una estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com



Por favor, **envía** este cupón a:
CCC • Apartado 17222 • 28080 MADRID, ESPAÑA
o **llama** al 902 20 21 22,
indicando la siguiente referencia: **QIY**



CLASE MAESTRA

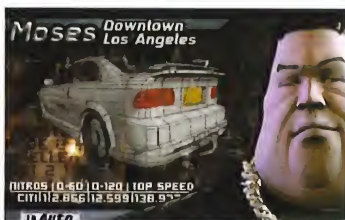


CIUDAD 1 Los Angeles

» «Moses te respetará más si ganas...»

» Moses

Carreras 1 y 2: Estas carreras son tan sencillas que se necesita poca estrategia. Conduce con cuidado y Moses será generoso. Gran tipo.



» Moses es un tipo rechoncho que, al principio, brinda buenos consejos.



» Lo mejor de las carreras de Moses es la precisión que da la salida.

» Steven

Carrera 1: Tú contra el crono. Gira a la izquierda al pasar por el segundo punto de control y atraviesa la valla para llegar al tercero. Sigue por las vallas más pequeñas hasta que aparezca el punto de control 4. Tras el quinto punto de control, atraviesa la última valla y acelera en la rampa.
Carrera 2: Steven conoce la mejor ruta, así que aprende su recorrido y adelántalo. Tras el último punto de control, puedes acelerar sobre ciertos escalones, en caso necesario.



» Alguien le debería cantar las cuarenta a este niñoato engreído y vacilón.

RABIA EN EL ASFALTO

EL IMPRESIONANTE juego de carreras callejeras de Rockstar tiene en vela a media redacción. Curvas endiabladas, tráfico denso y rivales psicóticos se conjuran para que tu experiencia al volante resulte inolvidable. Si quieres seguir el camino que conduce a la gloria, no te pierdas estos trucos para completar todas las carreras de LA y París.

Midnight Club II

Guía para participantes en el modo «Carrera» de las ciudades de LA y París.



» Segunda carrera de Gina: derriba a los motoristas y la victoria será tuya.

» Gina

Carrera 1: Tras el cuarto punto de control, gira a la izquierda y salta desde los escalones. Tras el quinto, gira por la segunda a la izquierda y embólsate el sexto (en la carretera por la que sobresale el camión). Procura utilizar el nitro en la recta. Cruza el paso inferior, recoge el punto 7 y cruza al lado derecho para pasar por el octavo punto de control. Tras el túnel, busca el edificio grande de cristales tintados. Atraviésalo para atajar y sigue la flecha.
Carrera 2: Derriba a los motoristas para colocarte líder. Sigue recto tras el punto de control 3 y verás un callejón con una alambrada. Ataja, gira a la derecha en cuanto salgas y gira por la primera a la izquierda. Utiliza el nitro entre los puntos 9 y 10: es una recta larga ideal para lanzarte a toda pastilla. ¡Que muerdan el polvo!
Carrera 3: Carrera contra el crono. Aprende a hacer de contrapeso con el gatillo izquierdo y la superarás en un decir amén.
Carrera 4: Complicada de ganar. Deberás seguir el mapa y sus flechas (no hay atajos posibles). Procura situarte en cabeza lo antes posible; para ello, sortea el tráfico y aprovecha el menor peso de tu moto.

» Maria

Carrera 1: Utiliza el Emu o, si ya la has conseguido, el 1971 Bestia. Procura aguantar en cabeza de principio a fin. Cuando hayas recorrido unas tres cuartas partes de la carrera (tras bajar por una loma por



» Gina nos gusta muchísimo y, creemos, que nosotros también le gustamos.



» Primera carrera de Maria: Intenta pasar bajo el camión.

segunda vez), un camión se te abalanzará. Si calculas bien tu trayectoria, podrás pasar justo por debajo. Sin embargo, y dependiendo de la distancia que os separe, tal vez será mejor que reduzcas y lo dejes pasar. Cuando por fin salgas de la autopista, ten cuidado con el giro cerrado a la izquierda (pula el gatillo derecho para no acabar en el desguace). Esquiva la cuba de gasolina que hay antes de la meta porque, de lo contrario, volará por los aires.
Carrera 2: Una carrera sencilla. Sigue la flecha y realiza una buena salida. Tras el cuarto punto de control, busca un atajo por un callejón iluminado marcado con una «P». Emplea el nitro en una recta larga que encontrarás cuando hayas recorrido dos terceras partes de la carrera y abre brecha con el resto de competidores. No pases de largo el atajo por la zona en construcción (deberás cruzar una valla) que hay al final de la carrera.

» Angel

Carrera 1: Una carrera difícil en la que puedes recoger los puntos de control en el orden que prefieras. Aprende la ruta de Angel y del otro líder; procura girar a la

derecha en el punto 6 y tomar la primera de la izquierda justo después. Gira a la izquierda tras el punto de control 7 y, a continuación, de nuevo a la izquierda. Sigue el mapa para superar el tramo siguiente (la carretera que conduce al punto de control 8 no se ve desde el coche). Ataja por un pequeño aparcamiento/callejón al final. Encontrarás un impulso nitro.
Carrera 2: Debes competir con el papá richachón de Angel. Emplea el arranque con freno de mano tal y como te lo muestre. Utiliza el nitro en cuanto te adentes en el canal vacío para colocarte en cabeza y mantén la posición. No pierdas de vista la flecha y ataja en cuanto tengas oportunidad, poco antes de llegar a la meta.
Carrera 3: Sigue a Angel a lo largo de las tres primeras curvas y, en el segundo puente, pasa delante (tras el punto de control 3). Para lograrlo, gira a la derecha y cruza el aparcamiento/callejón marcado con una «P». Pasa de los escalones desde los que salta Angel; sigue la flecha. Cuando hayas logrado el punto de control para el que debes ejecutar un cambio de sentido muy cerrado (el sexto), emplea un nitro para poner tierra de por medio (enca-



» Esta chica es una auténtica bocazas. ¡Haz que se trague su arrogancia!



» Un niño pijo, rico y prepotente. ¿No te gustaría hacerle añicos el coche?



↑ Hector es tan terrorífico como parece. No obstante, ¡vaya patillas!

rarás una recta muy larga, así que no puedes fallar). Cruza el primer edificio con cristales ahumados y pasa por el punto de control; atraviesa los cristales tintados de un edificio rosa que hay poco después. Presta atención a tu mapa y a la flecha para mantener el liderato y cruzar el primero por la línea de meta.

» Hector

Carrera 1: Pierde de vista a los polis. Conduce hasta la meta de forma irregular pero fluida (ni se te ocurra avanzar en círculos). Seguro que les das esquinazo.

Carrera 2: Cuatro grupos de tres puntos de control que puedes afrontar en el orden que quieras. Avanza en línea recta, gira a la izquierda y pasa por el primer grupo. Sigue la flecha para llegar al siguiente grupo, y así hasta el final. Para hacerte con el último grupo, deberás cruzar un enorme puente de un salto. Emplea un nitro cuando llegues a la recta. Una carrera más fácil de lo que parece.

Carrera 3: Hay un par de atajillos para arañar unos segundos. Tras el tercer punto de control, dirígete a la izquierda, pasa sobre el tramo de césped y cuélate por la derecha de la escultura. Busca una tienda con un cartel en el que se lee «9C». Desde aquí, avanza en diagonal hacia la derecha. Tras el cuarto punto de control, procura girar por la primera a la izquierda. Utiliza un nitro tras el punto 11 para cruzar el túnel subterráneo y llegar a la meta.

» Dice

Carrera 1: Utiliza el método de aceleración de la estela para colocarte en cabeza



↑ Carrera 1 de Dice: las señales de color naranja muestran por dónde debes saltar.



↑ Dice era el sempiterno campeón de LA. Hasta que llegaste tú, claro está.



↑ Carrera 3 de Hector: acelera al pasar la escultura y arañarás unos segundos.

nada más salir. Continúa como puedas antes de ejecutar un trompo cerrado que te conduzca a la autopista. Sigue avanzando. Busca las señales de color naranja que quedan a tu izquierda (bastante más adelante). En este punto debes saltar desde el borde de la autopista y meterte en una zona en construcción. Recoge el punto de control y atraviesa la valla metálica para llegar al siguiente. Tras el tramo en obras, sigue las flechas que conducen a dos puntos de control más. Verás un edificio con los cristales ahumados a la izquierda. Crúzalo y sube por la escalera de cemento que verás nada más salir (no te pases de velocidad si no quieres pegártela). Salta desde la cornisa para recoger el punto de control y sigue las flechas hasta llegar al siguiente. A continuación, gira de inmediato a la derecha, hacia el edificio. Cruzarás una serie de pasos subterráneos y un par de ventanas. ¡No te salgas en los giros! Sigue avanzando por una cornisa y cruza más ventanas. Al final llegarás a un salto gigantesco que te colocará sobre un puente. Este atajo es vital y te permitirá ganar mucho terreno. A continuación, puedes seguir las flechas hasta el final de la carrera (ten cuidado con un viraje a la

izquierda muy cerrado que hay nada más salir de la autopista por segunda vez). Cuando hayas recogido los últimos puntos de control en el paso subterráneo sin techo (lugar ideal para emplear nitros), encármate a la pared empinada y méte-te por un callejón con un viraje cerrado para hacerte con la victoria.

Carrera 2: Al principio, lo mejor que puedes hacer es seguir al grupo por la segunda curva, saltar desde los escalones y seguir en línea recta hasta cruzar las ventanas. Sigue la flecha hasta el punto de control 1 y da media vuelta para llegar al punto de control que hay al lado de la carretera sinuosa que corre paralela al parque. Guarda el nitro para el final ya que lo necesitarás para impulsarte desde el mamotreto mecánico que hay en la zona de las obras (y que conduce a la meta).

» CIUDAD 2 París

» «Bienvenidos a la ciudad de la luz.»

» Blog

Carrera: Para empezar, una fácil. Puedes limitarte a seguir las flechas y el mapa



↑ Carrera 1 de Dice: Si quieres ganar la carrera, deberás atravesar estos edificios. Aunque pueda parecerlo: ¡No estamos bromeando!



↑ Blog es el típico niño que chirría rueda en los semáforos.

para recoger los puntos de control. Pasa sobre el césped para esquivar el tráfico (el segundo punto de control 5 es un buen ejemplo). Ataja por un paso inferior que cruza un edificio nada más hacerte con el punto de control 8. Conduce a un puente que, a su vez, te lleva a un salto enorme. Utiliza el nitro en la recta final, cerca de la meta.

Carrera 2: La más frenética de la ciudad. Gira a la izquierda nada más pasar por el segundo punto de control y cruza las plazas del aparcamiento. Para saltar desde el puente que hay tras el tercer punto de control, utiliza un nitro. Cuando vayas a por el punto 12, procura hacerlo a la velocidad adecuada para saltar desde el tejado. Encontrarás un atajo vital justo después del punto de control 13; gira a tope para adentrarte por el callejón que conduce al punto 14. Puedes decidirte por dos rutas: ambas cubren una distancia similar; nosotros recomendamos la de la izquierda, que pasa entre los edificios y cruza los aparcamientos. Tras el punto de control 15, llegarás a otro callejón, previo viraje ultracerrado, que sirve de atajo. Por último, tras el punto 20, cruza bajo un pequeño arco y gira a la derecha para embolsarte el punto de control 21.

» Julie y Jewel

Carrera 1: Debes seguir tu flecha principal a toda costa y acudir a toda pastilla al punto de control más cercano que te indique. Procura reducir un poco después de cada punto de control siempre y cuando la flecha gire, de forma repentina, hacia una dirección inesperada (un movimiento en falso puede costarte la victoria). Para



↑ Primera carrera de Blog: Lo más divertido es poder volar por los aires.



↑ Segunda carrera de Blog: gira a la izquierda, tras el segundo punto de control.



↑ La extraña pareja. Seguro que la buena de Julie intenta echarte los tejos.

empezar, tira por la segunda a la izquierda desde la rotonda. Ten cuidado con el bloqueo en construcción que hay al final del callejón (deberás cruzarlo por el medio para no estamparte). En cuanto llegues a la recta, emplea el nitro. Casi al final, pasa de la rampa que hay antes de la meta; es mejor que cruces la puerta abierta que hay a ras de suelo para ganar.

Carrera 2: El punto de control 3 de esta carrera es una auténtica pesadilla. Tras hacerte con el segundo, toma la calle amplia de la derecha que hay en la primera curva; avanza por una calle pequeña, gira a la izquierda por un callejón y, de inmediato, tira a la izquierda por otro callejón. Recoge el punto de control, sigue recto, gira a la derecha al final y, a continuación, vira de inmediato hacia la izquierda.

Cuando te acerques a las escaleras de una famosa iglesia, emplea el nitro, pero pégate a la derecha para no chocar contra el edificio.

↑ Primo

Carrera 1: Aquí tienes la mejor ruta para ganar esta carrera. Síguela a pies juntillas y te parecerá pan comido. En primer lugar, continúa recto y gira a la izquierda en el punto de control 2. Gira otra vez a la izquierda (antes de pasar a un puente) y gira por la primera a la derecha para llegar al siguiente puente. Gira a la izquierda para hacerte con el siguiente punto de control y, acto seguido, baja por la rampa que conduce al paseo del río. Sigue por esta ruta hasta el final para recoger diversos puntos de control. No pierdas de vista a tu flecha ya que dos de los primeros puntos están situados fuera del paseo. Además, ten cuidado con la rampa que te haría abandonar el paseo antes de tiempo.

Cuando todos los puntos de control posibles obren en tu poder, sube por una rampa que accede a la carretera principal y gira a tope a la izquierda para subir al puente. Muy pronto deberás volver al paseo del río para recoger otro punto de control, de modo que no te pases de largo

el viraje. Hazte con él y vuelve a subir por la primera rampa; gira a la izquierda y ataja por un aparcamiento (en un callejón señalizado con una «P») para llegar a la meta.

Carrera 2: Tienes que recoger los puntos de control en el orden adecuado. Sigue siempre a tu flecha (aunque te obligue a realizar repentinos cambios de sentido, o a atravesar una pequeña verja). Alza siempre la mirada para ver a qué altura están situados los puntos de control ya que, en ocasiones, deberás subir a los puentes por las rampas y, esta vez, dejar a un lado el paseo.

↑ Ian

Carrera 1: Deja atrás al coche rojo en la noria. Hazte con el punto de control 1 y avanza en diagonal hacia la izquierda. Sube por la rampa y atraviesa las ventanas con un salto (así te pondrás en cabeza ya que los rivales suelen pasar bajo los arcos). En cuanto aterrices, dirígete a la derecha y gira por la primera a la izquierda.



↑ Carrera 1 de Ian: Emplea un nitro para abandonar el tejado de cristal.



↑ Segunda carrera de Julie y Jewel: Utiliza un nitro para pasar rápido.



↑ A Primo, un auténtico aspirante a gángster, le encantan las mujeres.

A continuación, toma la primera de la derecha. Sigue avanzando. Para lograr el cuarto punto de control, ataja por el callejón/aparcamiento que hay más adelante, señalizado con una «P», gira a la derecha y luego otra vez a la derecha. El resto de la carrera no tiene complicaciones, si bien deberás subir por otra rampa que cruza un edificio y cuya localización no resulta fácil. Recomendamos un nitro en cuanto saltes hacia la torre Eiffel. Atención a la media vuelta que hay nada más abandonar la rampa que te hace salir del paseo del río. No pases de largo la arcada por la que puedes atajar. Utiliza un nitro cuando saltes sobre el tejado de cristal para asegurarte la victoria.

Carrera 2: Al principio hay dos atajos. Toma el segundo y avanza en diagonal hacia la derecha para saltar desde la rampa y atravesar las ventanas. Cruza el tejado de cristal en cuanto aterrices y cruza el callejón (pasa de la rampa). Sigue la flecha para pasar sobre los dos puntos de con-



↑ Carrera 1 de Primo: Baja por la rampa; encontrarás el punto de control 3.



↑ ...y podrás disfrutar de unas vistas estupendas de París.

trol siguientes. Antes de llegar al tercero tendrás que saltar sobre y desde un barco enorme. Para no darte un chapuzón, utiliza un nitro. Emplea el último nitro que te queda en la recta final que cruza el callejón. Nota: empuja a los rivales siempre que puedas ya que su equilibrio es bastante precario.

Carrera 3: Una carrera sencilla a más no poder. Para empezar, derriba a los contrincantes de sus motos. Tras el segundo punto de control, puedes tomar un atajo por los dos callejones iluminados marcados con la letra «P». Cuando pases la gasolinera que hay en el paso inferior del paseo del río, vuelve a la carretera principal por la primera rampa. Tras el último punto de control, continúa en la misma dirección antes de atajar por la arcada marcada con una «P», que te conducirá de forma directa a la victoria.

↑ Stephane

Carrera 1: En esta carrera, el Bryanston V



↑ Ian es del país de Oz; para demostrarlo, imita la voz de Shirley Temple.

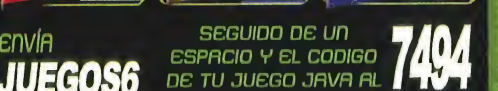
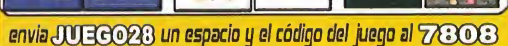


↑ Carrera 2 de Ian: Utiliza un nitro si quieres sortear una superficie mayor.

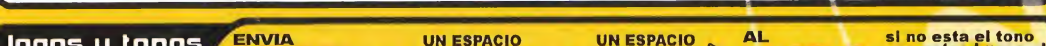
te presentamos el top internacional de juegos para móviles



TOP 6 JUEGOS ... o llama al **806 41 69 97**

**LAS ÚLTIMAS NOVEDADES**

envia **+** un espacio **►** al
WAP21 y el código **7494**
de tu **fotofondo**

**ENVIA**

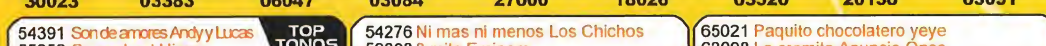
LT37

UN ESPACIO

AL

> 7494
50412 SIEMENS

**si no esta el tono
que estas buscando
envia LT37 seguido
de un espacio y una
palabra que la
identifique al 7494**



03004	27000	70020
54276	Ni mas ni menos Los Chichos	
59608	8 mile Eminem	
54387	Loca Malena Gracia	
62050	Los Munsters tv	
59709	Crazy in love Beyonce feat. Jay Z	
62039	Rasca y pica tv	
59168	No woman no cry Bob marley	
51005	El Exorcista cine	
59743	Where is the love Black Eyed Peas	
68030	Centenario Real Madrid Himno	
60238	Nothing Else Matters Metallica	
57005	Tarzan Grito	
55059	Asturias Patria querida Himno	
68004	Athletic de Bilbao himno	
68015	Real Sociedad himno	
53237	Universe Chasis	
53202	Elia y el clero Himno	

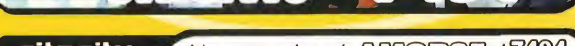
65021 Paquito chocolatero yeye
62098 La crema Anuncio Once
51021 La Pantera rosa cine
51000 Star wars darth vader cine
51003 El bueno el feo y el malo cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
59626 In Da Club 50 Cent
60626 Did my time Korn
60625 Angie Rolling Stones
64109 Magic stick Lil Kim Feat 50 Cent
53376 Dj Diam's
60624 Dance commander Electric Six
53375 Traffic Dj Tiesto
54397 Hoy Gloria Stefan
53374 Wilderness Jurgen Vries
60623 Innocent eyes Delta Goodrem
60622 I believe in a thing called love The Darkness

o llama al 806 41 69 93

envía **TONOS26** un espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia **TONOS26** seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

83880	EL LIBRO	LA OREJA DE VAN GOGH
83889	FABLE	ROBERT MILES
83888	WALKING BY MYSELF	GARY MOORE
83887	INTUITION	JEWEL
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
83885	NUMB	LINKIN PARK
83884	EL PRINCIPE DE BEL AIR	TELEVISION
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83882	WHATS THIS?	PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
83881	WHITE FLAG	DIDO
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80043	THE TERMINATOR	FILM
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80096	PULP FICTION	FILM
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80143	PINK PANTHER	THEME
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83675	FLIGHT 673	DJ Tiesto
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80093	EQUADOR	SASH
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80065	FRIENDS	THEME
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80014	JAMES BOND	FILM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83580	WEEKEND	SCOOTER
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
82430	DEVUELVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83565	LIBERTINE	KATE RYAN
83842	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80024	THE MATRIX	FILM
81691	JALEO	RICKY MARTIN
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80108	BENNY HILL	THEME
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80406	TAKE ON ME	A-HA
83650	SAINT ANGER	METALLICA



si deseas conocerlas llama **AMOR25 al 7494**

o si lo prefieres puedes llamar al 806 52 62 78

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS
PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS.
TEEN CALOR TE ESTÁ ESPERANDO.

¡TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...		¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTI!	
164788	ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.		
139270	NATALIA, UNA BUENA CHICA. TE ESPERO.		
122270	VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.		
147482	CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.		
180786	EVA, 16 AÑOS, BUSCA CHICO DE 18 A 20 AÑOS,		
183136	CHICA 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.		
151994	SANDRA, BUSCA SU MEDIA NARANJA.		
186132	ANA, 25 AÑOS, BUSCA CHICOS QUE LES GUSTE EL SEXO.		
153184	EVA, 30 AÑOS, DE MADRID, LE GUSTARÍA HACER AMISTAD CON CHICOS.		
158860	CHICA DE SAN FERNANDO, CADIZ, BUSCA CHICO SIMPÁTICO, GUAPÍ.		
120551	ALBERTO, CHICO MUY MORBOSO, BUSCA CHICAS CALIENTES.		
102255	CHICO DE MADRID BUSCA CHICAS DE 23 A 30 AÑOS PARA R. ESPORÁDICAS.		
183010	JORDI, 22 AÑOS, DE BARCELONA BUSCA SU MEDIA NARANJA.		
179904	MIGUEL, DE VALENCIA, ESTÁ BUSCANDO A SU PRINCESA.		



playmore

© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



↑ Carrera 2 de Stéphane: Un viajecito por las catacumbas.



↑ Stéphane: arrogante, detestable y con un corte de pelo repelente.



↑ El gángster argelino Farid prefiere correr bajo tierra para no vérselas con los polis.



↑ Carrera 1 de Farid: Debes pasar por delante de los sex-shops.

va que ni pintado. Los puntos de control (los cuales puedes recoger en el orden que prefieras), están ubicados en las rondas en pequeños grupos de tres. Procura acudir siempre al montón que tengas más cerca. La mejor forma de dar con la ruta más rápida consiste en pegarse a la estela de Stéphane. Sin embargo, procura guardarte un nitro para el final.

Carrera 2: Procura utilizar un nitro en la recta desierta que hay tras el tercer punto de control (eso sí, no te la pegues contra la barricada de la poli). Opta por la ruta de la derecha tras el punto 4 para recoger el quinto. A continuación, gira de inmediato a la derecha, pasa sobre la parrilla dibujada en el suelo y entra en las catacumbas. Tras superar este tramo, lántate desde el tejado de cristal, sobre el edificio, para llegar al siguiente punto de control (utiliza un nitro; la escena es espectacular). Con este movimiento te situarás en cabeza, y con ventaja. El resto del circuito

puedes superarlo sin problemas si sigues el mapa y las flechas.

★ Farid

Carrera 1: Procura elegir un vehículo que se conduzca bien ya que las catacumbas son estrechas y sinuosas. Cuando salgas al exterior por vez primera, gira a la derecha y atraviesa la puerta de madera marrón para regresar bajo tierra. Sigue la flecha y vuelve a salir para conseguir con el punto de control 3. Sigue adelante, gira a la izquierda y ataja por la derecha tras las sex-shops; cruza la arcada y así no tendrás que meterte en un pequeño laberinto. Tras el cuarto punto de control, tendrás que atravesar otra puerta marrón.

Cuando regreses al exterior por última vez, cruza la iglesia, recoge el punto de control, ejecuta un cambio de sentido y emplea un nitro para lanzarte hacia el barco y, al mismo tiempo, abandonarlo con el mismo impulso. Si sigues nuestro

consejo, no tendrás problemas para ganar esta primera carrera.

Carrera 2: Para perder de vista a los polis, propúlsate desde la rampa y atraviesa las ventanas del edificio; a continuación, acelera a tope. Si te vuelven a encontrar, un pilotaje certero conseguirá que les des esquinazo sin mayores problemas (pero no te pases del límite de tiempo). Sube por la colina que hay al lado del Sacré Coeur y ataja directamente hacia el punto de llegada que aparece en tu mapa.

Carrera 3: Aquí deberás enfrentarte a un agente británico que se empeña en llamarte «old boy» (chico viejo). En este circuito la técnica lo es todo, ya que no hay muchos circuitos y «quien sea» es un rival duro de pelar. Deberás atravesar una valla para llegar a la meta pero, aparte de esta incidencia, nuestro consejo es que sigas la flecha y aprendas a dominar el arte de los trompos y los derrapes y a seguir la estela de tu rival. Nota: Si quieres colocarte en cabeza, sube por los escalones, vira hacia la izquierda y cruza la arcada.

★ Parfait

Carrera 1: Sigue al grupo hasta el punto de control 1 (algunos de tus rivales emplearán nitros, tú sabrás si te apuntas o no). Gira a la derecha y luego a la izquierda para llegar al puente y hacerte con el punto de control 2. A continuación, ataja por el callejón de la derecha señalizado con una «P» que conduce a Notre Dame.

Procura pasar por el lado derecho de la catedral para acceder al tercer punto de control. Atraviesa las vallas de hierro, salta hacia el barco y abandónalo con otro salto. Gira a la izquierda para llegar al siguiente punto de control. El resto de la carrera puedes completarlo si sigues la flecha, aunque hay algunos atajos menores por callejones y aparcamientos. Guarda un nitro para salir con un salto de un segundo barco y utiliza el último para salir volando por la colina desde la que se ve la línea de meta a lo lejos.

Carrera 2: Una carrera difícil como pocas por culpa de la potencia de los coches de los rivales y de la congestión del tráfico. Selecciona el Stadt ya que se conduce de perlas contra el tráfico que rueda en sentido contrario. Procura acompañar al grupo durante casi toda la carrera y guarda tus nitros para el final. Sigue a Parfait si quieres ir por la mejor ruta; pégate a ella como una lapa. Cuando llegues al punto de control que hay al lado de la fuente, gira a la derecha y sigue recto (aunque virando un pelín hacia la derecha).

Descubrirás una entrada que conduce al punto de control que hay al lado de la noria. Recógelo, avanza en diagonal hacia la izquierda, recoge el siguiente punto de control (utiliza un nitro si te apetece), dirígete hacia la izquierda y salta hacia el último punto de control. Es duro, pero con un poco de práctica, lo conseguirás.

FIN



↑ Carrera 2 de Parfait: No te separes del grupo. El circuito tiene tela.



↑ Parfait es la actual campeona de la carrera parisina.

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA
Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.



EXCLUSIVA
CentroMAIL

PROJECT GOTHAM RACING 2 LLÉVATE UN **EXCLUSIVO CD** con la **BANDA SONORA GRATIS**

RESERVA

Lanzamiento: 14 de noviembre

EXCLUSIVA
CentroMAIL

FIFA FOOTBALL 2004 LLÉVATE UN **EXCLUSIVO CD** de **MÚSICA-FIFA GRATIS**

RESERVA

Lanzamiento: 16 de noviembre

EXCLUSIVA
CentroMAIL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS... LOS ANILLOS DEL PODER LLÉVATE UNA **FIGURA*** de **GANDALF GRATIS**

RESERVA

*La figura se entregará sin pedido.

Lanzamiento: 1 de diciembre

EXCLUSIVA
CentroMAIL

XIII LLÉVATE UN **EXCLUSIVO COMIC**

RESERVA

Lanzamiento: 5 de diciembre

XBOX +
MIDTOWN MADNESS 3 + HALO

AHORRA
120€

199.⁹⁵ €

XBOX +
EXCLUSIVA CentroMAIL
SOUL CALIBUR II +
NBA INSIDE 2003 +
FUZION FRENZY

AHORRA
50€

229.⁹⁵ €

XBOX +
DEAD OR ALIVE 3 +
PROJECT GOTHAM +
RALLISPORT CHALLENGE +
MUNCH'S ODYSSEE

AHORRA
70€

249.⁹⁵ €

LOS MEJORES PACKS

PONTEVEDRA Vigo Travesía de Vigo s/n. C.C. O Troncal

[illegible]

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas,
llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre.



playmore
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el **pad direccional**, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los videos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercará el **zoom**. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

DINO CRISIS 3



LA ESPERADÍSIMA tercera entrega de *Dino Crisis* hace su aparición en la escena de Xbox. Y lo hace a lo grande con un juego cuidado hasta el más mínimo detalle y con todos los ingredientes de acción, tensión y terror que han catapultado a la saga de Capcom a los lugares más altos dentro del género del *survival horror*.

En esta ocasión, los dinosaurios mutantes se harán los amos del espacio, en un argumento y escenario (una gran nave espacial) que recuerda poderosamente a cualquiera de las entregas de *Alien*.

Si has jugado a alguno de los dos *Dino Crisis* anteriores, ya sabes lo que puedes esperar: tras hacerte con las funciones del controlador, te encontrarás en un territorio muy, muy familiar, con el ya conocido sistema de menús e inventario, una historia absorbente repleta de puzzles, y unos gráficos de infarto que demuestran la gran superioridad técnica de nuestra



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER/VISTA
PALANCA ANALÓGICA DER.	PRIMERA PERSONA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	INSPECCIONAR/ACTIVAR
BOTÓN B	SALTAR/CANCELAR
BOTÓN X	FUEGO
BOTÓN Y	WASP
GATILLO IZQUIERDO	BLOQUEAR DIRECCIÓN
GATILLO DERECHO	IMPULSORES
BOTÓN BLANCO	ESTADO
BOTÓN NEGRO	MAPA

máquina. Ah, y no nos olvidemos de las trepidantes secuencias cinemáticas, que son ya toda una marca de la casa.

RAINBOW SIX 3



LOS CREADORES de *Splinter Cell* demuestran su familiaridad con el «universo Clancy» con la tercera entrega de *Rainbow Six*, el aclamado juego de acción táctica por equipo.

En esta ocasión, Ubi Soft y Red Storm expresan la franquicia en un juego táctico y complejo en el que tendrás que utilizar todas las funciones del mando y dar lo máximo de ti si quieres tener una buena oportunidad de superar sus delicadas misiones.

La tecnología del motor gráfico de *Rainbow Six 3* bebe de las fuentes de *Splinter Cell*, aunque mejoradas en cuanto a definición y espectacularidad. Y aunque en la demo no los tengamos disponibles, el juego no estaría completo sin las opciones de juego en Red e Internet, que contemplan el uso del comunicador para dar las órdenes a tu equipo. Por si fuera poco, el argumento está a la altura de la mejor de las novelas,



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	VISTA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	PUERTA DE FLUIDO/OJEAR
BOTÓN A	ACCIÓN
BOTÓN B	VISIÓN TÉRMICA
BOTÓN X	RECARGA
BOTÓN Y	VISIÓN NOCTURNA
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIO DE ARMA RÁPIDO
GATILLO DERECHO	FUEGO/USAR ARMA
BOTÓN BLANCO	ZULÚ
BOTÓN NEGRO	RETENER EQUIPO

por lo que no te será difícil verte en tu papel de jefe de un equipo antiterrorista de elite.

NFL FEVER 2004



POCO A POCO, el fútbol americano se va haciendo un hueco en las parrillas de programación de nuestras televisiones y en las preferencias de los aficionados al deporte, gracias principalmente a su gran espectacularidad y a sus cualidades tácticas.

El mundo de los videojuegos ha venido tocando este deporte con bastante acierto, y la división de juegos de Microsoft no quería ser menos. *NFL Fever 2004* demuestra que no todo está dicho en lo que a juegos de fútbol americano se refiere.

Como en el deporte original, el juego es fácil de jugar, pero difícil de dominar. Son muchas las opciones tácticas que tendremos a nuestra disposición, tanto en defensa como en ataque, y tendremos que empaparnos mucho de fútbol americano si queremos disfrutar a tope de las fantásticas animaciones y espectaculares movimientos tácticos que nos regala *NFL Fever 2004*. Si perseveramos lo suficiente, podremos sa-



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	ALTERNAR JUGADORES
CRUCETA DE DIRECCIÓN	ALTERNAR JUGADORES
BOTÓN A	RECEPTOR A/SPRINT
BOTÓN B	RECEPTOR B/GIRO/MOVER LÍNEA
BOTÓN X	CAMBIAR/CARGA/AJUSTE DEFENSA
BOTÓN Y	SALTO/AGARRÓN/NIVEL DE FATIGA
GATILLO IZQUIERDO	ROMPER/GIRO IZQUIERDA
GATILLO DERECHO	PASE/GIRO DERECHA
BOTÓN BLANCO	CARRERA/LATERAL
BOTÓN NEGRO	AMAGO

borear en primera persona toda la emoción de uno de los deportes más seguidos de Norteamérica.





ROLLING



LOS PATINES pueden llegar a ser tanto o más espectaculares que las tablas de skate. Y si no que se lo pregunten a los protagonistas de esta demo, capaces de realizar las más espectaculares acrobacias... y también de las más dolorosas caídas, que siempre están ahí.

Efectivamente, *Rolling* puede ser catalogado como el «Tony Hawks en patines»; y es que menos skateboards, reúne los rasgos más característicos del género, incluyendo una poderosa y radical banda sonora con unos temas excelentes y una jugabilidad fuera de duda.

La demo nos permite saborear uno de los bien dibujados escenarios del juego y tres de los numerosos patinadores que podremos desbloquear a lo largo del juego. Además, podremos constatar en primera persona la gran variedad de retos que los creadores de *Rolling* han maquinado para que no podamos aburrirnos ni un solo segundo. Así, tendremos que deslizarnos sobre delgadas barras, realizar saltos para las cá-



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DESPLAZAMIENTO
BOTÓN A	SALTO
BOTÓN B	ACELERAR
BOTÓN X	AGARRARSE
BOTÓN Y	DESGLIZAR
GATILLO IZQUIERDO	ROTAR
GATILLO DERECHO	ROTAR EN EL AIRE
BOTÓN BLANCO	CAMBIO ORIENTACIÓN
BOTÓN NEGRO	CAMBIO ORIENTACIÓN

maras, imitar los movimientos de uno de nuestros colegas y dominar movimientos, para lo cual deberemos realizarlos hasta 50 veces de forma correcta.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



TENEMOS nada menos que cuatro hoyos disponibles en cuatro diferentes escenarios, a cual mejor recreado, en los que probar nuestra habilidad con los palos. Y no será nada fácil ya que cada uno de los hoyos plantea nuevos, interesantes y difíciles retos que nos harán muy complicada la tarea de permanecer bajo par.

Aunque en el juego podremos disfrutar al completo de hasta 7 recorridos y 15 jugadores reales de la PGA, en la demo sólo contaremos con la ayuda de nuestro amigo Tiger y de una atractiva fémina, además de poder jugar a personalizar el aspecto de un hipotético golfista y competir contra un oponente en una difícil pista.



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	GOLPEAR BOLA
PALANCA ANALÓGICA DER.	GOLPEAR BOLA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN GOLPE
BOTÓN A	ELEVAR VISTA
BOTÓN B	ZOOM HOYO
BOTÓN X	CAMBIAR PALO
BOTÓN Y	CADDY
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIAR PALO
GATILLO DERECHO	CAMBIAR PALO
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

SPLINTER CELL: KOLA CELL



SI HA HABIDO un juego insignia para Xbox durante el último año, ese ha sido sin duda *Splinter Cell*. Hace unos meses, Ubi Soft publicó el primer nivel descargable para el juego a través de *Xbox Live*; ahora te lo ofrecemos en exclusiva en el DVD de este mes.

Para disfrutar de este fabuloso nuevo escenario es necesario que tengas el juego original y que lo hayas ejecutado al menos una vez en tu consola. El instalador detectará el juego y grabará el nivel adicional dentro del disco duro para que esté siempre accesible desde el menú de carga.

El argumento retoma la trama original con uno de los personajes secundarios, Phillip Masse, el sádico experto en seguridad informática. Tu misión como Sam Fisher será la de infiltrarte en su nueva guarida, un almacén secreto, y robar ciertos archivos del ordenador personal de Masse. Ten



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	VISIÓN NOCTURNA/TÉRMICA
BOTÓN A	ACCIÓN
BOTÓN B	AGACHARSE
BOTÓN X	APUNTAR
BOTÓN Y	SALTO
GATILLO IZQUIERDO	DISPARO SECUNDARIO
GATILLO DERECHO	DISPARO PRIMARIO
BOTÓN BLANCO	CONTRA LA PARED
BOTÓN NEGRO	INVENTARIO RÁPIDO

en cuenta que no podrás eliminar al informático hasta que no tengas los documentos en tu poder, o tu misión habrá finalizado.

LAS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES EJEMPLARES: ☐ TUROK ☐ SPLINTER



DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos: _____
 Dirección: _____
 C. P.: _____ Población: _____
 Provincia: _____ Tel.: _____

FORMA DE PAGO: Precio de portada más gastos de envío 2,70 €

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
 Nº: _____
 Nombre del titular: _____ Caducidad: ____ / ____
 Firma: _____

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:
 MC EDICIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona



playmore[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE

EN EL DVD // DEMOS, PELÍCULAS EN EL DVD

VOODOO VINCE



LA PRINCIPAL baza de este juego no son sus excepcionales gráficos, ni su elevada adicción, ni su cuidada música, ni su diseño de niveles, todos ellos apartados sobresalientes y merecedores de ser destacados por sí mismos... no, el principal atractivo de *Voodoo Vince* es su desternillante sentido del humor y su elevada originalidad. De hecho, no existe nada parecido a *Voodoo Vince* que nosotros conozcamos, incluyendo el propio *Voodoo Vince*, un es-trambótico aunque simpático muñeco vudú animado.

Utilizando un arsenal de hasta 25 ataques vudú, nuestro protagonista será capaz de vencer a los numerosos obstáculos que se interpondrán en su camino. De hecho, todo daño que se le haga a *Voodoo Vince* se transferirá de igual forma a sus enemigos. Por ejemplo, si vemos una guillotina, podemos utilizarla para partirmos en dos, y de esa forma partir en pe-

	PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
	PALANCA ANALÓGICA DER.	ROTAR CÁMARA
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
	BOTÓN A	SALTO
	BOTÓN B	GOLPE DE GIRO
	BOTÓN X	GOLPEAR/ACCIÓN
	BOTÓN Y	COGER/SOLTAR
	GATILLO IZQUIERDO	FLOTAR/VUDÚ
	GATILLO DERECHO	CENTRAR CÁMARA/VUDÚ
	BOTÓN BLANCO	SIN USO
	BOTÓN NEGRO	PRIMERA PERSONA

dicatos a nuestros oponentes. Todo un ejercicio de buen humor que nos hará esbozar más de una sonrisa.

FINDING NEMO



LA NUEVA aventura acuática de Pixar (ya sabes, los creadores de *Toy Story* y *Monsters Inc.*) ya tiene versión Xbox gracias a THQ y Disney Interactive.

Como sucede con todos los productos de la casa, no esperes escenas violentas de este título, sino más bien gráficos bien ejecutados y fieles a la película, numerosas pruebas de habilidad y un ajustado nivel de dificultad apto para pequeños y mayores.

La demo nos permite jugar las primeras fases de *Finding Nemo*, un variado recorrido submarino en el que deberemos ser hábiles con las aletas y rápidos con los reflejos. En la versión completa del juego nos pondremos en la piel de los tres protagonistas de la película y podremos interactuar con personajes tan peculiares y divertidos como Bruce o Crush, a la vez que disfrutamos de 15 completos niveles y numerosos mini-juegos; estos mini-retos se irán desbloqueando

	PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
	PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	MOVER
	BOTÓN A	ACELERAR
	BOTÓN B	SIN USO
	BOTÓN X	ACCIÓN
	BOTÓN Y	SIN USO
	GATILLO IZQUIERDO	SIN USO
	GATILLO DERECHO	SIN USO
	BOTÓN BLANCO	SIN USO
	BOTÓN NEGRO	SIN USO

a lo largo de nuestras aventuras y todo con un sólo fin: ayuda a Nemo a reunirse con su padre.

FREEDOM FIGHTERS



LOS SOVIÉTICOS han ocupado Estados Unidos, y Nueva York se haya bajo la ley marcial. Como avatar de la libertad, debes luchar contra los pérfidos rusos y liberar la gran manzana de su dominio.

Tal es el post-apocalíptico futuro cercano de guerra fría (o, más bien, caliente) que plantea un juego de acción pura y dura en que la velocidad de reacción prima sobre la estrategia. Vais a tener que ser muy rápidos.

La demo te pondrá al mando de tres luchadores más a los que podremos dar diferentes órdenes de combate, aunque lo más importante será tomar las posiciones estratégicas del enemigo como ametralladoras o puestos elevados y/o a cubierto. Así, a nivel estratégico, el juego queda lejos de las complejidades de títulos como *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder* o *Conflict Desert Storm 2*, por citar dos lanzamientos recientes, primando la inmediatez sobre la táctica

	PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER/APUNTAR
	PALANCA ANALÓGICA DER.	MIRAR/INVENTARIO
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	INVENTARIO
	BOTÓN A	ACCIÓN
	BOTÓN B	DEFENDER
	BOTÓN X	SEGUIR
	BOTÓN Y	ATACAR
	GATILLO IZQUIERDO	SALTAR
	GATILLO DERECHO	DISPARAR
	BOTÓN BLANCO	ATAQUE CUERPO A CUERPO
	BOTÓN NEGRO	GACHARSE

pero sin sacrificar un ápice de la diversión y adicción que caracterizan a todo un juego para Xbox de última generación.

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- » THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
- » COLIN MCRAE RALLY 04
- » URBAN FREESTYLE SOCCER
- » FIFA FOOTBALL 2004
- » MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Querida revista oficial Xbox
Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:



playmore[®]
COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



EL GRAN RETO

El Gran Reto de este mes viene de la mano de la demo de *Rainbow Six 3*, el nuevo desafío para los amantes de los shooters tácticos. El reto que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que completar el nivel -en modo fácil- que incluye la demo con el mayor número de enemigos eliminados y la mayor precisión posible (para que os hagáis una idea, nosotros hemos conseguido una marca de 44 muertes con un 60% de precisión). En caso de empate a enemigos eliminados, el porcentaje de precisión determinará quién es el ganador.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cáma-

ras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una marca.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas recibidas recibirán como premio un juego *Rainbow Six 3* en edición limitada, que incluye un micrófono Thrusmaster. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de diciembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 23 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de enero.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Rainbow Six 3*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto Rainbow Six 3. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de noviembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 23 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (enero).

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.P.:

Tiempo:

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO: OTOGI

Javier Alonso González (Madrid)	0:00:48
Tiago Cordeiro (Huelva)	0:00:51
Alberto Pastor Irlés (Alicante)	0:00:54



FE DE ERRATAS

» El mes pasado olvidamos publicar los nombres de dos de los ganadores del Reto de *Brute Force*. Estos son sus nombres:

Angel Sanchís Palao (Murcia)
Victor Ponce Navarro (Pamplona)



TRUCOS

» STARSKY & HUTCH



Este juego posee un código maestro que una vez activado te da acceso a todos los bonus. Introduce la palabra VADKRAM y a disfrutar...

Haz realidad tus aspiraciones

ARTES

- Decorador e Interiorista
- Dibujo y Pintura
- Manualidades
- Escaparata
- Fotógrafo Amateur
- Fotógrafo Profesional
- Guitarra
- Jardinería

INFORMÁTICA

- Acceso a la Informática
- Experto en Ofimática
- Internet
- Diseño de Páginas Web

ACCESOS

- Graduado en ESO
- Acceso Universidad para mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio

HUMANIDADES

- Puericultura
- Puericultura y Educación Infantil
- Educación Infantil
- Psicología
- Técnicas para Memorizar y Recordar

IDIOMAS

- Inglés
- Alemán
- Francés

SANITARIA

- Masajista
- Preparador Físico
- Auxiliar de Geriátrica
- Dietética y Nutrición Geriátrica
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Odontología
- Auxiliar de Rehabilitación
- Auxiliar Clínico Veterinario

EMPRESARIALES

- Auxiliar Administrativo
- Contabilidad
- Técnicas de Venta
- Marketing
- Exportación/Importación
- Experto Técnico Inmobiliario
- Técnico en Gestión Laboral
- Gestión y creación de PYMES
- Asesor Fiscal
- Técnico en Gestión Financiera de la Empresa
- Técnico en Gestión Medioambiental
- Técnico en Sistemas de Calidad ISO 9000 y 14000
- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales
- Master en Prevención de Riesgos Laborales
- Especialidades:
 - Ergonomía y Psicosociología
 - Higiene Industrial
 - Seguridad

TÉCNICOS

- Maestro Albañil
- Técnico en Construcción
- Técnico en Mantenimiento Industrial
- Delineante en Construcción con AutoCAD y AutoARQ
- Instalador Electricista
- Fontanero y Electricidad
- Fontanero
- Carpintero-Ebanista
- Electrónica Digital
- Electrónica y Microelectrónica
- Mecánica del Automóvil
- Mecánico de Motores

TURISMO Y HOSTELERÍA

- Cocinero Profesional
- Camarero Profesional
- Gestión de Restaurantes
- Gestión Hotelera
- Gestión de Turismo Rural
- Enología

BELLEZA Y MODA

- Esteticista
- Peluquería
- Corte y Confección
- Diseño de Modas

OPOSICIONES

- Auxiliares de Ayuntamiento
- Auxiliares de Justicia
- Policías Locales
- Policías Nacionales

- ▶ Título Oficial
- ▶ Preparación para Título Oficial
- ▶ Preparación para Estudios Oficiales
- ▶ Universidad Ramón Llull
- ▶ Deusto Formación
- ▶ APETI
- ▶ Certificación Microsoft Office Specialist (MOS)

No esperes más, en CEAC te ayudamos de la forma más fácil y con todas las ventajas de la mejor formación a distancia: **libertad de horarios**, temarios actualizados elaborados por **profesionales en la materia**, Internet y las **últimas tecnologías** y un **equipo docente especializado** a tu entera disposición. Además, cuentas con el **aval de prestigiosas entidades** y una **bolsa de trabajo CEAC-Adecco** en la que podrás participar cuando quieras.

Date prisa y consigue lo que te propongas con CEAC.

Aquí empieza tu futuro

CEAC

Centro de Estudios

902 10 20 30 · www.ceac.com · SMS Envía CEAC al 5045 (Coste: 0'30€ + IVA) · FAX 93 446 51 01

INFÓRMATE HOY MISMO SIN COMPROMISO. Envía este cupón a CEAC (C/ Perú 164, 08020 Barcelona) y, junto a la información del curso, recibirás de regalo este exclusivo bolígrafo de diseño.

Curso/s sobre el que deseo recibir información

Motivo ☐ Interés Personal ☐ Interés Profesional Nombre y apellidos

Domicilio N° Piso Puerta C.P.

Población Provincia

Tel. particular Tel. trabajo Fecha de nacimiento Nacionalidad

Profesión Email

Los datos personales que usted nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L., para gestionar la relación comercial con usted. Usted tiene los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición, que podrá ejercitar mediante carta dirigida a esta compañía Calle Perú 164, 08020 Barcelona. Es posible que en un futuro -incluso finalizada nuestra relación comercial- utilizemos sus datos personales para informarle sobre nuestros productos y/o servicios o que comuniquemos tales datos a las empresas que integran el grupo mercantil Planeta, así como a otras empresas asociadas a la Federación Española de Comercio Electrónico y Marketing Directo que desarrollan su actividad en los sectores editorial, financiero, textil, belleza, hogar, cuidado personal, ONG, turismo, enseñanza y/o comunicación, con el fin de que le informen sobre los productos o servicios que comercialicen. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios o de los de terceros empresas, señale con una "x" esta casilla ☐



Primer Método de Enseñanza a Distancia avalado por el Certificado de Calidad ISO 9002

CÓDIGO PERSONAL

9Z428



GRATIS



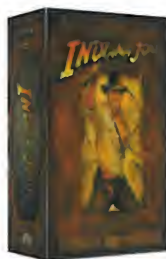
PACK LAS AVENTURAS DE INDIANA JONES

En Busca del Arca Perdida / Indiana Jones y el Templo Maldito/ Indiana Jones y la Última Cruzada

AÑOS TREINTA, unos días convulsos y trepidantes en los que la superstición ya ha quedado sepultada por la imparable modernidad. Pero todavía hay gente que se mueve entre las leyendas de

otros tiempos y vive aventuras a la vieja usanza. Gente como el prestigioso arqueólogo Indiana Jones, que se dedica a recorrer los lugares más inhóspitos de la tierra en busca de antiguas reliquias. En su primera aventura, *En Busca del Arca Perdida*, Indy se deja la piel buscando el arca de la alianza y apartando al ejército nazi de su camino. La segunda película, *Indiana Jones en el Templo Maldito*, se remonta unos años antes y enfrenta a nuestro héroe a un culto demoníaco que esclaviza niños. La tercera nos presenta a un doctor Jones más entradito en años persiguiendo el Santo Grial con la ayu-

da de su padre. Este majestuoso y esperado pack compila por fin la célebre trilogía Spielbergiana del aventurero Indiana Jones, magníficamente interpretado por Harrison Ford. No busquéis reflexiones sesudas; esto es cine de aventuras en estado puro realizado por uno de los mayores expertos en el tema. La compra es obligada.



EXTRAS

- Largometraje documental Indiana Jones sobre cómo se hizo la trilogía.
- Los especialistas de Indiana Jones.
- El sonido de Indiana Jones.
- Tráilers.
- Acceso exclusivo a la sede Web de Indiana Jones en DVD-Rom.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: STEVEN SPIELBERG
INTÉRPRETES: HARRISON FORD, KAREN ALLEN, SEAN CONNERY, KATE CAPSHAW
AUDIO: INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1, CASTELLANO EN DOLBY SURROUND Y CATALÁN EN MONO
GÉNERO: AVENTURAS
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT

LA NOCHE DEL CAZADOR

UN PREDICADOR alto y guapo, con las palabras «amor» y «odio» tatuadas en los nudillos de ambas manos, recorre la región difundiendo el evangelio. Y dejando un reguero de mujeres asesinadas a su paso. Ahora, su objetivo es conseguir con diez mil dólares, pero sólo dos niños saben dónde se encuentran. El horror no ha hecho más que comenzar. ¿Una de las películas más escalofrantes y te-

rorríficas de la historia del cine? Sin duda. *La Noche del Cazador* es un clásico del terror psicológico que ha perdurado a pesar del paso de los años como una obra maestra del thriller. Han pasado ya casi cincuenta años desde su estreno, pero ni siquiera el reciente *re-make* de Martin Scorsese -*El Cabo del Miedo*- puede equipararse. Si quieres un clásico del terror, ya sabes qué película tienes que comprar. Robert Mitchum está que espanta.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: CHARLES LAUGHTON
INTÉRPRETES: ROBERT MITCHUM, SHELLEY WINTERS, JAMES GLEASON
AUDIO: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN E ITALIANO EN MONO
GÉNERO: THRILLER
DISTRIBUIDOR: FOX

EL PIANISTA

VARSOVIA, 1939. Wladyslaw Szpilman es un célebre pianista de origen judío sorprendido por el ataque de la artillería nazi. A partir de ese momento, será testigo de la ocupación en Polonia. El destino lo salva de la deportación y permanece en el corazón del devastado gueto de Varsovia. Ya en los días finales de la guerra, su talento musical le salvará la vida cuando un oficial alemán descubre dónde se esconde. Conmovedor, espectacular y memorable ejercicio de reflexión el que propone Roman Polanski en esta obra mayor que retrata el horror nazi desde una perspectiva distinta: la de los sentimientos. No en balde, el director de *Chinatown* ganó el Oscar a pesar de sus problemas con la ley estadounidense. Este DVD, además, llega con un disco especial de extras.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: ROMAN POLANSKI
INTÉRPRETES: ADRIEN BRODY, THOMAS KRETSCHMANN
AUDIO: ESPAÑOL, CATALÁN, EUSKERA E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1
GÉNERO: DRAMA
DISTRIBUIDOR: WALT DISNEY / BUENAVISTA

TERMINATOR 3

JOHNN CONNOR vive atemorizado por todo lo sucedido años atrás: no tiene teléfono, no trabaja, no utiliza tarjeta de crédito. No sabe que el Juicio Final se acerca y la rebelión de las máquinas está a punto de comenzar. SkyNet manda a su robot más avanzado, la T-X, para que acabe con John y con la que será su esposa. Por su parte, la resistencia humana envía desde el futuro a Terminator para salvarlos a los dos. Vuelve la saga de los robots del futuro en un nuevo intento por redimensionar la leyenda de la rebelión de las máquinas esbozada en las dos primeras partes. *Terminator 3* es una repetición de las constantes que apuntó Cameron en *T2* que sólo cuenta con una única variante: la máquina asesina es una chica guapa. Por supuesto, hay un disco sólo para los extras.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: JONATHAN MOSTOW
INTÉRPRETES: ARNOLD SCHWARZENEGGER, NICK STAHL, CLAIRE DANES
AUDIO: CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1, DTS. INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1, CATALÁN EN DOLBY SURROUND
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA

móvil

Juega con tu móvil **JUEGOS**

Ya posees la
máquina
más poderosa de
juegos del
planeta...

... tu teléfono móvil

**NUEVO
LANZAMIENTO**
EN OCTUBRE EN TU QUIOSCO

MoviStar  e *movición* y **SIEMENS** mobile

te regalan un **Siemens M55**
para que te descargues
en exclusiva el **Fifa 2004**



móvil
Juega con tu móvil **JUEGOS**

**La Venus
de bolsillo**
Lara en el N-Gage

El prodigio de Nokia
en profundidad
CON SUS APASIONANTES
JUEGOS, INCLUIDO

**TOMB
RAIDER!**



¿Qué
teléfono

En el N.º 1:

- Lara en el N-Gage
- ¿Qué teléfono móvil comprar?
- Más de 20 juegos a análisis
- Guía completa para empezar a jugar con el móvil



MoviStar  e *movición*

TE REGALA ASTRO 3003

Y Gana...

**1 Sagem
MyX-2**





PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



Revista Oficial Xbox, Edición Española

DISCO DE DEMOS JUGABLES

DISCO N° 22



PROJECT GOTHAM RACING 2

Uno de los juegos más esperados del año. Realismo y espectáculo a partes iguales.



MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS

Perla de la lucha por turnos.



METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Defiende la ciudad de los robots.



DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Toda la magia de Disney.



SSX 3

Vuelve en plena forma.



MIDTOWN MADNESS 3

Surca las calles de la ciudad a toda pastilla.



FREAKY FLYERS

Las aeronaves más alocadas.



KAO THE KANGAROO 2

Un divertido juego de plataformas.



NHL 2K4

Más espectacular que nunca.



» PROJECT GOTHAM RACING 2

Uno de los juegos más esperados del año. Realismo y espectáculo a partes iguales.

» MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS

Basado en el popular juego de cartas, éste es un singular juego de lucha por turnos.

» METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Defiende la ciudad de los robots del ataque de las legiones del General Corrosive.

» DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Todos los populares personajes de Disney en un divertido juego de deportes extremos.

» SSX 3

Vuelve en plena forma uno de los mejores juegos de snowboard del mercado.

» MIDTOWN MADNESS 3

¿Te atreves a surcar las calles de la ciudad a toda pastilla? Con este juego puedes y debes...

» FREAKY FLYERS

Las aeronaves más alocadas de la historia van a surcar los cielos compitiendo entre sí.

» KAO THE KANGAROO 2

Ya puedes dar saltos de alegría. Este divertido juego de plataformas vuelve a tu Xbox.

» NHL 2K4

La popular franquicia de Sega retorna a nuestra consola de forma más espectacular que nunca.

» NBA 2K4

¡Canasta de tres puntos! Vive toda la emoción del baloncesto con este juego de Sega.

NUEVOS ANÁLISIS

- » Dino Crisis 3
- » FIFA 2004
- » SSX 3
- » Project Gotham Racing 2
- » Top Spin
- » Rainbow Six 3
- » Amped 2
- » Broken Sword: El Sueño del Dragón
- » Dynasty Warriors 4
- » XIII

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

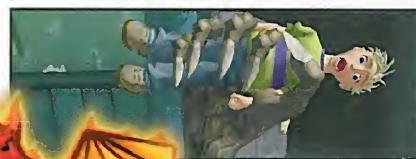
» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- » Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- » Secret Weapons Over Normandy
- » Mafia
- » Ford Racing Evolution
- » Dungeons & Dragons Heroes

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

No hay que temer a los zombies.
Sobre todo, cuando los has inflado a golpes
con sus propios brazos.



Microsoft
game studios

FROM THE
MAKERS OF
DONKEY KONG
COUNTRY AND
BANJO-KAZOOIE



Bienvenido la Morada de los Monstruos, la mansión embrujada del perverso Baron von Ghoul. Cooper y tú tenéis que pelear contra todo lo que el malvado Barón pondrá en vuestro camino. Armados con sillas, tacos de billar y mesas, os abríreis paso a golpes por más de 50 salas, machacando esqueletos, a patadas con pequeños demonios ninja y a trompazos con los pollos vampiro y más hordas de otros seres diabólicos que pelean sucio. Y todo ello, intentando que no os muerdan, os quemen o, incluso, os conviertan en momias. Así que respira hondo y olvida tus miedos, te aguarda toda una mansión que destruir.

GRABBED
BY THE
GHOULIES™



it's good to play together

xbox.com/ghoulies
xbox.com/es-es/ghoulies

2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Grabbed by the Ghoulies, Banjo-Kazooie, Rare, el logo The Rare, Xbox y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation o de Rare Limited en Estados Unidos y/o en otros países. Rare Limited es una subsidiaria de Microsoft Corporation. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Digital Software Association.

Se está entrenando para su próximo partido.

¿Cómo estás?



EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition*

Elige entre más de 80
videojuegos de
Vodafone *live!*



live!

Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que crearás estar jugando en una videoconsola.

Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.

Infórmate en www.live.vodafone.es

*Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd.